德意志閃電作戰

大戰略



Advanced

戰術、操作指導手冊

各國・兵器・裝備完全介紹

全戰場攻略徹底分析!!

★隱藏密技指令大公開!!

這一次所推出的前進大作戰卡帶『德意志閃電作戰』，相信一定能吸引你，只是在開始遊戲之前，如果能更加仔細地看本說明書，相信你會覺得更加好玩。



指令索引

指令名稱	頁數

行動指令

指令名稱	頁數	指令名稱	頁數	指令名稱	頁數
				武装	56
移動	39	占領	50	処分	57
攻撃	42	補給	50	行軍	58
搭載	46	合流	52	性能	59
降車	48	爆撃	53	進化	60
発進	49	工事	54	改良	61

圖表・全自動指令

指令名稱	頁數	指令名稱	頁數	指令名稱	頁數
全自動	66	部隊表	68	収入表	71
全体図	67	状況表	69	開発表	72

選擇指令

指令名稱	頁數	指令名稱	頁數	指令名稱	頁數
記録	73	操作	75	天候	76
音樂	74	索敵	75	系統	76

生産指令

指令名稱	頁數
生産	62
配置	63

局面終了指令

指令名稱	頁數
終了	78
送信	78

共通指令

指令名稱	頁數
決定	78
中止	78



前　進
大戰略

—德意志閃電作戰—

必勝攻略指南

滿載此模擬遊戲大戰略Ⅱ所必要的一切情報。藉由這本書，來改變第二次大戰的歷史吧！

第一台

CONTENTS

● 前進大戰略／目錄

基礎篇 5

● 前進大戰略的特徵……6
● 操作方法……8
● 指令一覽表……10
● 遊戲的開始與進行……12
● 基本規則……18
● 魔電(電傳)模式……24
● 基本用語……28

指令篇 38

● A鈕指令……39
● B鈕指令……64
● C鈕指令……64
● 開始鈕指令……78
● 共通指令……78

地形一覽表 79



兵器目錄篇 82

德意志 ドイツ 83
英國 イギリス 119
法國 フランス 140
蘇聯 ソビエト 149
美國 アメリカ 163
義大利 イタリア 177
共通 186



兵器資料篇 191

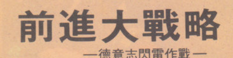
● 航空部隊……192
● 地面部隊……200
● 艦船部隊……214

附錄 215

● 錯誤訊息一覽表……216

前進大戰略

—德意志閃電作戰—



1918年11月，由於德意志・威廉２世的軍隊投降，第一次世界大戰終於結束了。包括法國、英國、美國及西歐各國，為了要防範德意志的新的活動於未然，以凡爾賽條約禁止德意志的再軍備。因為這個條約，戰敗的德意志，於戰後處理和經濟不景氣中發生通貨膨脹，龐大的失業者在國內迅速增加。在那個混亂的局勢中出現的就是創立第３帝國的德意志勞工黨的亞道夫・希特勒。他掌握住戰後的混亂和德意志國民不安的心，在很短的時間內把德意志勞工黨推上國會第一大黨的地位。這就是





奉獻給曾經玩過

SUPER 大戰略

「超級大戰略」的人。

塞加的「超級大戰略」登場已有兩年了，在此之間，塞加開發小組更加全力以赴地發揮了「更容易使用且更有寫實性以及場面更偉大」的目標，終於讓第二次世界大戰版登場問世了。

當然這一次比起上回更有寫實感，也更加容易操作，並且強化了思考能力，加上了戰役模式，並追加「天候」、「索敵」等等的規則，此外對於新的「進化」、「改良」指令也予以進化，並大幅度地增加 500 種以上的部隊單位種類。如果把其他零碎的部份也說出來，簡直是不勝枚舉了，到底前作品和本前進大作戰，有那裏不相同，現在我們就來進行比較。

進化
- 部隊的經驗值成爲ＭＡＸ(最大值)之後，能變更爲更新型的武器，而新武器大體上是按照歷史上的事實之日期登場在生產線上。

改良
- 可以把同樣的車體(機體)改造(改良)，改良可以和經驗值毫無關係地來進行。

索敵
- 超過自國(同盟軍)的建築物或部隊的索敵範圍外的敵人部隊之情況變得看不到了。

工業力
- 取消工業力，生產能憑軍事經費來進行。

補給
- 只是在關於燃料方面，補給車(船)部隊之間彼此可以進行補給。另外，在補給車(船)部隊消耗了補給物資後可以進行補給。
- 以建築物來進行補給時，部隊可以接受其補充。(部隊的機數會增加)

分散
- 可以進行分散的展開。

生產
- 生產方法是只要「在可以生產地點按下Ａ鈕」就能得到生產，這可以說使操作變得更簡單了。



遊戲的目的是什麼？這一句話是什麼意思？……這是進行遊戲時「必須知道的事情」在此我們從基本上遊戲的簡單操作方法來予以介紹。

SUB CONTENTS

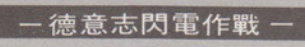
「前進大戰略」的特徵……6
操作方法……8
指令一覧表……10
遊戲的開始與進行……12
目的／終了條件……12
遊戲的開始表……13
遊戲的推進法……16
基本規則……18
魔電(電傳)模式……24
基本用語……28



納粹德國的開始。希特勒巧妙地擴張德意志的軍隊，在1936年侵入萊茵河河畔非武裝地帶。1938年 3 月併呑了奧地利。然後在1939年 9 月 1 日 4 點45分德軍終於從南北 2 方面越過波蘭國境開始入侵。這就是德意志閃電作戰的開始。

這個遊戲，從進攻波蘭到德國戰敗為止，把各戰役所發生的戰場為中心來玩，是正統的模擬遊戲。

前進大戰略



必勝攻略指南

C★O★N★T★E★N★T★S

系統篇

關於3個模式……8
部隊的進化和改良……9
關於地形單位……10
操作的使用法……12
索敵模式與其天候……13
遊戲系統……14
爲使本作戰遊戲更有趣的系統
之1　全自動模式……15
之2　全體圖／部隊表……16

地圖篇

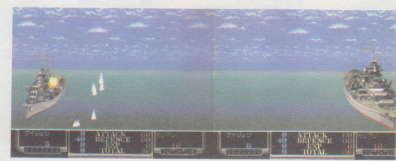
戰役模式
勝利條件與地圖的分歧……18
地圖的利用方法……22
白色行動ケースホワイト……23
彼得克福ヒョートルクフ……24
拉多姆包圍網ラドムホウイモウ……25
維斯拉河ビスワガワ……26
華沙ワルシャワ……27
丹麥デンマーク……28
挪威ノルウェ……29
低地諸國テイチショコク……30
法蘭西決戰フランスソンム……32
法屬馬其諾フランスマジノ……34
不列顛戰役バトルブリテン……36
海獅行動シーライオン……38
南斯拉夫ユーゴスラビア……40
希臘ギリシア……42
波羅的海諸國バルトショコク……44
斯摩陵斯克スモレンスク……46
烏克蘭ウクライナ……48
莫斯科モスクワ4Pz……50
莫斯科モスクワ2Pz……52
羅斯托夫ロストフ……54
塞瓦斯佗浦セバストポリ……56
高加索コーカサス……58
史達林格勒スターリングラード……60
卡爾可夫ハリコフ……62
庫斯克クルスク……64
塞利奈以加キレナイカ……66
土布魯克トブルク……68
埃及、敍利亞エジプト、シリア……70
伊朗、伊拉克イラン、イラク……72
亞拉梅恩之役エルアラメイン……74
近東ニアイースト……76
土耳其桑森トルコサンセン……78
法屬非洲フレンチアフリカ……80
西西里シシリー……82
塞勒諾サレルノ……84
安齊義アンツィオ……86
烏拉ウラル……88
諾曼第ノルマンディ……90
法來玆ファレーズ……92
安恒アルンヘム……94
阿頓區アルデンヌ44……96
布達佩斯ブダペスト……98
德意志ドイツ……100
愛爾蘭アイランドCP……102

兵器部隊單位資料篇

兵器資料的看法……104
德意志帝國ドイツ……106
蘇維埃聯邦ソビエトレンポウ……124
美國アメリカ……134
英國イキリス……144
法國フランス……159
波蘭ポーランド……163
義大利イタリア……164
匈牙利ハンガリー……168
南斯拉夫／游擊隊ユーゴスラビア／パルチザン……170
荷蘭オランダ……171
羅馬尼亞ルーマニア……172
比利時ベルギー……173
各國共通能生產的部隊……174
無法配置・生產的特別兵器……177

前進大戰略的特徵

1 遊戲者若包括電腦，加起來最多能玩到8個國家（和劇情、戰役方法相同地，實際上8個國家的地圖並不會出現）。不過、國家區別的顏色全部只有四種，所以若要和朋友一起玩，最多以四個人爲最理想。



2 戰場（地圖）最大是62×62，最小是15×13的網目（6角方格），每一個戰場都以94種地形中其中的一種予以構成。





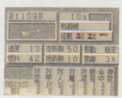


3 一個遊戲者最多可以控制64個部隊（單位）。（但有些地圖可以使用的部隊單位數量會受到限制）



4 在第二次世界大戰出現的武器有 500 種以上，它們都會在本遊戲登場。







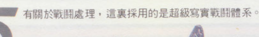
系統篇

為了使你盡興地遊玩此遊戲，在在此介紹便利的使用方法。入門者從此頁開始。



—德意志閃電作戰—

5 有關於戰鬥處理，這裏採用的是超級寫實戰鬥體系。

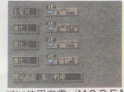
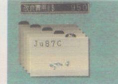



6 這裏也採用了天候規則。受天候的變化，使得戰場本身呈現出很大的變化。



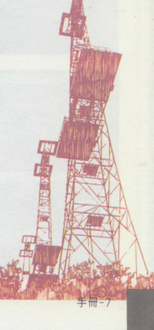



7 因爲引進了兵器的進化・改良規則，使得你可以讓一個部隊成長出各種類的部隊出來。

8 可以使用魔電（MODEM）來進行通訊作戰。使用魔電通訊可以和遠方的朋友利用電話路線來進行通訊戰鬥。





操作器的操作方法

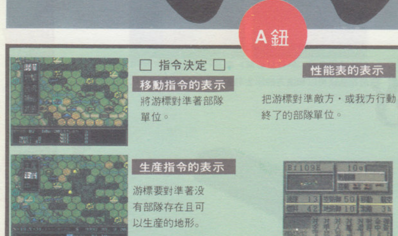
操作器的基本使用法



指令選擇
上下移動。

游標移動
能自由地向6個方向來移動。

※各指令的使用方法請參考基本篇的指令說明。
※看到本說明書所註明的「選擇」、「要選擇」時，請"利用方向鈕來移動游標，並按下A鈕作決定"。



□ 指令決定 □

移動指令的表示
將游標對準著部隊單位。

生產指令的表示
游標要對準著沒有部隊存在且可以生產的地形。

性能表的表示
把游標對準敵方，或我方行動終了的部隊單位。

關於3個模式

這個遊戲在開始時有3個模式可供選擇，就是戰役模式、標準模式和若連接有魔電(電話通訊)的話，則魔電模式就會出現。

戰役模式

這個模式是從最初的地圖白色行動開始，依照勝利的條件就會自動地被分配到下一個地圖。如果持續獲勝的話，就隨遊戲進行前往北非戰線、歐洲戰線、東部戰線等。在最初的"白色行動"才有初期的部隊配置，而下一張地圖原先的部隊可再繼續使用。此項的優點是部隊的經驗值可以接續，但是在第一輪回時只能做部隊的生產及配置不能馬上行動。

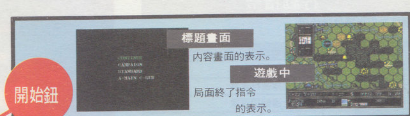
標準模式

和戰役模式不同，可從43張地圖的任何一張地圖開始進行遊戲。而在各地圖，部隊都已有初期的配置。而標準模式上初期的配置和其戰法大都比較接近史實，也有的地圖配置有戰役模式無法生產出來的部隊。此模式最大優點是從第一輪回就能開始進攻。缺點就是所有部隊的經驗值是從零開始。但由於不必考慮下一張地圖故可放鬆地來進行遊戲。

魔電模式

在使用魔電(電話通訊)模式的時候，自己和對方要用塞加的魔電器連接溝通，假若雙方的對戰系統沒有建立起來就不會出現。首先選擇地圖，再把作戰的對象改成USER。開始遊戲，等自己的這一輪處理完畢後，將這個遊戲記錄起來，然後把這個記錄的資料傳送給對方，讓對方來進行。因為這不是即時的魔電(不掛線通訊)對戰，所以不用擔心電話費，是非常方便的系統。

CAMPAING MODE STANDARD MODE MODEM MODE





B鈕

取 消

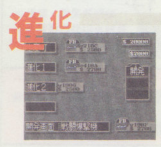
觀察畫面

操作指令的表示

部隊的進化和改良

這個遊戲的特徵是部隊可進行進化和改良，一旦達到系統預定的年月時，新型的兵器就會被發展出來。改良就是到目前為止的兵器來加以進化，生產可能的兵器的這種改良系統。

進化

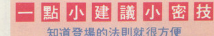


在陸、海、空各兵器達到所預定的年月時，新兵器會自動登場。一旦支付開發費，就可正式運用，從那一回合開始就能對經驗值已達到最大的部隊進行進化，而此新開發出的兵器也會直接登錄在可生產的生產欄上。

改良



改良就是用預備的系統，能夠把手上的兵器改良為便宜又強大的系統。而且經驗值可以繼續保留 但是因為只能在生產首都，生產都市、生產機場、生產港才可改良，所以，改良後的部隊就必須專程送到最前線。而進化的時候，只要玩者有都市、機場、港口的話，就能以補給同樣的形式來進行進化。



知道登場的法則就很方便

兵器的進化程式，掌握有登場的固定年及月。但是由那一天開始登場則是以亂數決定。這個設定是以閏年來考慮，也就是在28天內的某一天會登場出來。

不過這一天登場的日子可由玩者決定出來。這個方法是，在每月的最後時記錄下來，在月初時不斷地重覆 RESET，直到週期輪到登場時機時，這樣子一來開發畫面於月初時必會登場出來。不過 ，並不是所有的兵器都是同時登場出現，這點要注意。

指令一覧表

行動指令

要移動部隊單位時使用。

指令名稱	頁數	指令說明
移動	39	進行部隊的移動
攻擊	42	向敵部隊進行攻擊
搭載	46	乘坐上運輸用部隊
降車	48	從運輸用部隊上下來
發進(起飛)	49	從航空母艦部隊上讓飛機起飛
占領	50	佔領建築物
補給	50	補給燃料及子彈，進行修理及補充
合流	52	讓同種的部隊合流在一起
爆擊(轟炸)	53	對建築物及橋樑進行破壞
工事	54	提高建築物及橋樑的耐久度 將被破壞的地形進行修復
武裝	56	變更武器裝備
處分	57	消除部隊
行軍	58	行軍目的地的設定・取消
性能	59	性能表的表示
進化	60	將同樣部隊型態的武器改爲高性能
改良	61	改良成爲不同種類的兵器

選擇指令

在遊戲系統的變更以及載入・儲存時使用。

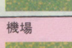
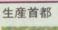
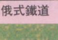
記錄	73	資料的載入(ロード)・儲存(セーブ) 進行遊戲的終止・投降(降伏)
音樂サウンド	74	遊戲中BGM的變更
操作	75	操作者的決定
索敵	75	索敵水準的決定
天候	76	天候規則的有無
系統	76	畫面系統的變更



關於地形單位

有的會提高部隊的防禦力，或者只有特定的部隊才能進入的場所等，這些地形單位會影響到部隊的效果。是否作縝密的戰爭？大都就是以這個單位的使用方法來判斷。

地形	說明	地形	說明
中立地帶	這是任何部隊都絕對不能進入的地方。	平地	地形效果低，裝軌半裝軌車以外的移動多半不能順利進行。
森林	地形效果稍微高，但是地面部隊前進的速度會有所遲緩。	道路	地形效果低，但是地面部隊能快速地進入。
荒地	雖然有地形效果，但是地面部隊無法迅速行動。	沙漠	地形效果低，地面部隊不能順利移動。
山	地形效果雖然高，但只能特定的地面部隊才能進入的地方。	川	特定的地面部隊和飛機能夠進入的地方。
海	只有飛機和海上部隊能夠進入的地方。地形效果低。	橋	為了渡河而架設的地形單位。地形效果低。
要塞	地形效果高，是能當作防守據點來使用的地方。	濕地帶	地形效果低，不易前進，只有特定的地面部隊能進入。

地形	說明
荊棘 	没有像森林地形效果那麼高，且移動的速度也不快。
淺灘 	特定的地面部隊或海上部隊及飛機才能進入的地方。
斷層 	地面部隊絶對無法進入的地方。只有飛機能進入。
高速公路 	地面部隊的移動速度快。
都市	占領成為自軍的話，地面部隊就能够行補給、補充。
機場 	占領成為自軍的話，就能成為飛機的補給和補充的地方。
港口 	占領成為自軍的話，就能從事海上部隊的補給、補充。
生產首都 	部隊的配置、生產的中心地。能做地面部隊的補給和補充。
歐式鐵道 	德意志軍的火車可以移動的鐵道。能使用鐵道的話，移動速度將變快。
俄式鐵道	俄軍能移動的地方。和歐式鐵道的地形相同。





一點小建議

如果能巧妙的利用地形，就能縝密的作戰。

遊戲到了後半，如果没有好好利用地形效果來攻擊敵人的話，那麼遭敵人攻擊時就會受到很大的傷害。還有，攻打敵人把對方的部隊全部都消滅，或是殘存有的這些戰後結果，不但會影響進攻的速度，就連整個遊戲的地圖流程也隨之改變的也會出現。再者，有時占領部隊等等，或是重要的部隊不得不經由森林到森林、或從山脈到山脈行軍，否則的話將會寸步難行，地面部隊常會有此狀況發生，為了躲避敵飛機的攻擊，即連戰車也要藉由森林之間的移動的這樣方式來減少損害。地形效果的應用常常被忽視，考慮到遊戲接下的流程和部隊進攻的速度，巧妙的活用地形效果，這在遊戲的後半是應該相當有所體會的。

但也毋須在最初，就做複雜的攻略方法。



圖表・全自動指令

要進行全自動命令以及要了解狀況時使用。

指令名稱	頁數	指令的説明
全自動	66	對全部隊下命令
全體圖	67	目前全部地圖的表示
部隊表	68	自國部隊單位的一覧表
狀況表	69	現在戰況的表示
收入表	71	目前自國的收入狀態表示
開發表	72	可能開發・進化部隊的表示

生產指令

對於部隊的生產・配置等使用。

生產	62	要生產部隊
配置	63	使在前次地圖所使用過的部隊，能登場在此次戰場上(戰役模式時)

局面終了指令

局面要終了時使用。

終了	78	終了此局面
送信	78	終了自己的行動，並把到目前爲止的資料予以儲存起來，傳送給交戰的對方，然後進入魔電(通訊)模式

※在標準模式時，若和魔電連接在一起，則終了時會有送信指令表示出來。

共通指令

在各共通指令、要決定時使用。

決定	78	決定指定
中止	78	中止指令



操作就是把地圖之各國設定為ＵＳＥＲ（使用者）或者ＣＯＮ（電腦）、ＮＯＴ（不使用）這３種之其中一種。可設定的是標準模式時的系統(システム)之中才可做選擇。戰役模式雖然可以改變天候、索敵的模式，但是不能改變操作。

用魔電對戰來進行時，要將喜歡的國家改為使用者。

數個人使用魔電來玩的話，必須在操作設定時事先依玩者的人數　設定改為ＵＳＥＲ。此時要注意的是，各國有其部隊的特徵。例如：以游擊隊　(パルチザン)作為使用者時，因為只能生產占領部隊，即使遊戲玩得再好，也絕不可能獲勝。所以要先仔細地讀一讀兵器部隊資料篇内的各國特徵來決定那一個國家。值得推薦的是德意志帝國，蘇維埃聯邦、美國和英國。

因為有同盟之設定，如果能巧妙使用同盟軍的話，也能同盟對戰。

於難易度上升的後半地圖將其改變設定吧！



▲ 利用此，簡單的操作將對戰設定改變。

在本遊戲中，這個方法不太被使用，因為有點膽怯的意思。方法就是於後半期時，將為數衆多的敵人的同盟國或同盟軍將之改為ＮＯＴ(不使用)。因為這樣使得這些國家消失，變成了中立國而其部隊也隨之不見了。不過消失的敵國，如果還另外有同盟軍在的話，就會變成其同盟軍繼續來接收其都市、港口、機場和生產首都等之情勢。所以在要設定那個敵國、同盟軍為ＮＯＴ時，要先考慮一下。

這個方法的最大優點就是敵國或同盟軍設定為NOT不使用的話，就能把敵人部隊的最大數削減。

在後半的地圖，如果是無論如何也無法獲勝的話，使用這種方法，將其扭轉成有利的戰況。

但是，如果敵國或同盟軍減少太多的話，就會輕易獲勝，那麼，這個遊戲就玩得沒意思了。

遊戲的開始與進行

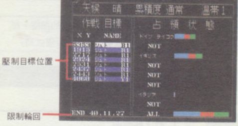
目もくてき的

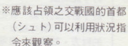
本遊戲是以第二次世界大戰時之歐洲戰場爲舞台的模擬戰爭遊戲。你代表其中的一國（或一個軍隊），運用自己的部隊（單位）來攻破另外的遊戲者，並控制畫面上的整個地圖。

終　了　條　件



①占領或破壞交戰國的首都。
②交戰國的部隊在自國的局面中全部被毀滅。
③交戰國有複數的時候，能壓制所有的交戰國（同盟國除外）。




※應該占領之交戰國的首都（シュト）可以利用狀況指令來觀察。



①自國的首都被占領或被破壞時。
②自國的部隊在交戰國的階段中全部遭遇破壞時。



①在限制回合內沒有勝利也沒有敗北時。

※戰役模式要一直持續戰鬪到德軍壓制全歐洲或柏林被攻陷爲止。當一個戰役終了時，看成績如何再決定下一個戰役，而有些戰役雖然不分勝負，也可以推展到下一個地圖。

遊戲的開始方式

①將卡帶插入，並把電源打開。
②序幕立即就開始了，請按下開始鈕。
③從內容畫面選擇模式。

內容畫面

CONTINUE
CAMPAIGN
STANDARD
A-MAIN C-SUB
MODEM

繼續CONTINUE
從儲存的地方重新開始。

戰役模式
戰役模式的開始。

標準模式
標準模式的開始。

鈕的設定
A和C鈕的操作交換。

魔電模式
利用魔電（通訊）開始把資料送出。

模　式

①戰役模式CAMPAIGN

這是從德軍在1939年進攻波蘭（ポーランド）開始到第三帝國的崩潰爲止，根據歷史上的事實所製作出來的40多種戰場（地圖）的重現模式。經過一個戰場的結果比較之後，你會朝以後不同的各種戰場推進，或許憑你的實力和運氣會呈現出和歷史事實不同的結果出來也不一定。

②標準模式STANDARD

以一個戰場（地圖）爲舞台，分爲聯合國或軸心國，在整個地圖上以壓制爲目的來進行戰鬪，你可以成爲聯合軍的統帥把德意志帝國的軍隊消滅，或者你可以成爲德意志帝國的負責人，把聯合軍打得落花流水。當然在所有的戰場上你都能參加一份，好好發揮你的戰術手腕來攻垮敵國吧。

③魔電（通信交戰）模式MODEM（只有接上魔電才可以）

使用了塞加的魔電（另外購買），可以和住在遠方的朋友利用電話線路來進行資料的交換和供應。

索敵模式與其天候

在前進大戰略中所新加入的系統就是天候和索敵模式。因而使得遊戲變得更為有趣，而困難度也相對地增加了，因此要慎重地設定。

關於3個索敵模式

索敵模式分為初級、中級和上級3種形態。在初級中的設定，是我方能看到敵人，不過敵人對我方部隊也能一目了瞭。在中級場合時，彼此都只能在索敵範圍內才能看到敵人。而在上級的情況是我方只能在索敵範圍內看到敵方，而敵方卻完全能看到我方之一切動態。在這個模擬遊戲中，因為對此遊戲抱有自信的玩家極多，所以剛開始往往就把它設定在高級，就算打輸了也保持己見不變更的人很多。不過，為了使這個遊戲能更愉快的進行，還是設定在中級是最恰當的。

慎重地決定天候的ON或OFF

還有一個系統是天候。保持這個模式在ON的時候。晴天、陰天、下雨、暴風雨、下雪、暴風雪等會隨著季節而改變。天候的變化是根據累積度的數值，在地圖的一面其地形會被大雪所覆蓋而阻礙了攻勢，因為下雨而使土地變得泥濘，部隊的前進也會受阻。再者，因為天候的變化，導致地面部隊無法攻擊飛機，飛機也無法攻擊地面部隊的情況也會發生。要仔細考慮這個要素來設定天候模式之狀態，有些地圖不能成為遊戲的也會登場，要特別注意。

一點小建議

這個遊戲以索敵中級，天候OFF的狀態來進行。

詢問開發人員有關上述2種系統之選擇方式，據說若要玩得盡興，其最佳模式設定是索敵中級和天候OFF。由於從地圖中盤開始難易度會上升，最初是索敵中級和天候ON，從北非戰線或蘇維埃戰線開始，鎖定在索敵中級，天候OFF來玩也很有趣。再者，地圖後半的阿頓區44一帶開始，因為敵人的飛機會變強，也可利用天候OFF的方法來解決。

各模式的開始方法

CONTINUE ●繼續模式

在內容畫面選擇了「CONTINUE」之後，所儲存著的資料就會表示出來。

選擇想要再接續玩的資料欄之後，遊戲就會從以前記錄的地方開始。儲存(セーブ)的方法請參考「記錄」(73頁) 遊戲的進行會按照各儲存的資料模式開始，請重新查證。

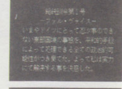


CAMPAIGN ●戰役模式

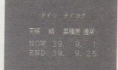
❶ 在內容畫面選擇了「CAMPAIGN」之後，戰役模式就開始了，首先會有下一個作戰地區表示出來。



❷ 接著劇情名稱、天氣以及開始的年、月、日會表示出來，按下開始鈕時，作戰指示和同盟國名稱表示出來。



❸ 最後，作戰國名稱、目前的天候、累積度、開始年、月、日，終了年、月、日等都會表示出來。



另外，從一個劇情結束到下一個劇情開始時，也會把結果（勝利・不分勝負・戰敗）表示之後，再按照作戰地區的順序來表示。



遊戲系統

本系統對於遊戲，雖不至有太大的影嚮，但可按玩者的喜好來變更遊戲的速度，且一項改變對於遊戲也並無障碍。

戰鬪畫面速度

在遊戲進行當中，輪到己方時，將補助指令（C鈕）連按三次的話，指令表會顯示出來。然後，選擇其中系統（システム）按A鈕，接下系統指令表會顯示出來。將游標移到戰鬪畫面速度時，該戰鬪畫面速度會按照REAL、AUTO、FAST的順序來變化。REAL在交戰狀態下時，動畫畫面會出現；AUTO只在玩者與敵人交戰時，會出現動畫畫面；FAST只是憑通常的地圖就能了解戰鬪的情況。若是索敵模式為中級以上的話，輪到敵方時，畫面就會變成為全體圖。

六角格線 ヘシクスライソ

對於遊戲有無顯示格線的模式，可以配合玩者的喜好，讓通常地圖上的Hex線顯現或是使其消失。操作方法和戰鬪畫面速度一樣，在系統指令中的第2行選擇決定。若是採無六角格線的話，就會有種好像處在地形上進行戰鬪的錯覺。

敵人部隊性能顯示

欲察看在索敵範圍内的敵人部隊性能時的選擇指令，對於不習慣於使用部隊性能，首次玩的人來說，的確是非常方便的指令，通常多半是ON。

選擇反擊武器

在和敵軍交戰的情況下，受到敵方的反擊時，由玩者自行選擇反擊的武器，或者是讓電腦自行判斷要做何選擇指令，通常設定在OFF。

為使本作戰遊戲更有趣的

系　統

之 1

來介紹此相當方便的全自動模式系統。使用這個系統的話，就可心無雜念集中於與敵軍的戰鬪，非常方便。

全自動模模式

此系統的目的，是要讓玩者在開始玩的時候，首要之務是占領或是以工作部隊為主的都市工程等等，可以將之整合為一的指令總下達系統。但是軍費少的時候，若使用這項指令的話，那麼會因部隊的補給或補充，或都市的工程等等常因耗費過多的軍事費用，最後輪到自己的部隊要生產時，反而有困難。

■全移動

於主要指令已下達有行軍指令的部隊的行軍設定，在輪回的最後時，使用這全移動，部隊就會自動移動。

■全補給

在本軍的首都、都市、機場、港口、補給軍的ＺＯＣ之內，所有的部隊都能使用這項指令來補給或補充。

■全占領

占領部隊的本軍和同盟軍，在同盟軍以外的生產首都、城市、機場、港口等地方都會行占領指令。

■全工事

在本軍的生產首都、都市、機場、港口有工作部隊時，用這項指令來做工程，以提高耐久度以及生產力。

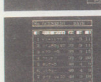
没有敵人的話就使用行軍來全移動！

行軍指令要注意的是，在行軍進路當中，若有敵方部隊的話，會被敵方阻止行軍。因此就算設定得再遠，在敵軍多的情況下，此項行軍命令也是毫無意義的。行軍時有效的使用方式是，到前線的途中没有敵軍，而且距離長，應用這項的話，就會自動選擇最短距離去移動隊伍。輪到敵方時，且不怕受到反擊的情況下，以行軍指令來作整個隊伍的移動的設定，等到再輪到本軍開始時，就要做全移動了。

STANDARD ●標準模式



1 在內容畫面選擇了『STANDARD』的時候，會有初期指令表示出來。



2 首先要把地圖叫出來。
請選擇『載入ロード』，選擇了以後，各劇情的一覧表會表示出來。再選擇所需的劇情，於是此劇情地圖會在畫面上表示出來。



3 要變更設定時，請操作各指令。
（C鈕指令：☞65頁）





4 設定決定了以後，再選擇『開始』，遊戲就立刻開始了。（遊戲的推進法：☞15頁）

A-MAIN C-SUB ●鈕的設定

在內容畫面時，把游標對準著『A－MAIN，C－SUB』再按下A鈕或C鈕，則A和C鈕的分配會交換，而剛打開電源時，基本設定是『A－MAIN，C－SUB』（這個手冊是根據基本設定來寫的）

MODEM ●魔電模式



在內容畫面，選擇了『MODEM』後，就會進入魔電模式。（魔電模式：☞24頁）
（『MODEM』要把魔電（另售）接上後才會表示出來）。

為使本作戰遊戲更有趣的

系　統

之 2

知道了也不吃虧的便利系統，就是全體圖以及部隊表。全體圖就是司令部地圖，是一個藉地圖就可全體一目瞭然的系統。部隊表是關於部隊的情況，所有詳細的資料皆可在瞬間看出來的表。這二種系統在遊戲當中常常會使用到，因此必須牢記。

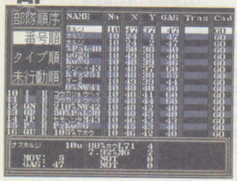


全体図



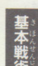
遊戲開始，輪到玩者時，按二次補助指令鈕（C鈕），在畫面中央會出現指令表。從上方數下來的第二格，移動游標於此格再按A鈕，如此一來，司令部的全體圖會出現。這個圖當中，連敵我的配置情況，都會以點滅來表示。由於是受索敵模式影響，因此在索敵模式中級以上的話，無法看見索敵範圍外的敵人。因此，即使為了想看敵方情況而作弊，也是沒有用的。

部隊表



這項指令也非常方便。和叫出全體圖出來的方法一樣，也就是補助指令（C鈕）要按2次，然後在全體圖下的〝部隊表〞會顯示出來。接下，按下A鈕之後，包括配置預定部隊的所有部隊資料都會顯示出來。之後再按補助指令鈕（C鈕）部隊的順序指令會在左上方出現，有號碼順序、類型順序及未行動順序三種。用游標選擇所要的指令，再按下A鈕的話，那麼部隊表瞬間就會轉為你所要的排法。

遊戲的進行方法



每一個劇情的基本目標都是要占領敵人的首都。

爲了要攻陷敵人的首都，基本上的戰術是要更加有效地打倒敵人，並更加快速地占領敵人國家的都市・港口・機場等的建築物，這是得勝關鍵所在。

輪到自己的時候（稱爲自己的局面），要按照什麼順序來行動才好，下面就是基本的行動模式，用流程圖來表示。

■基本上的行動模式

指令名稱

表實行這一種指令時，會呈現出行動終了狀態。

各指令的功能，請參考各指令篇（☞38頁）

補給

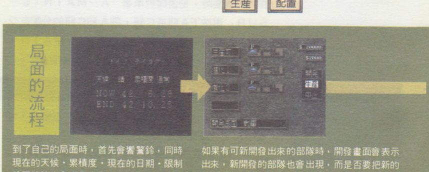
発進　武裝　工事　進化　改良

移動

降車

決定　攻擊　占領　搭載　爆擊　合流

生産　配置



到了自己的局面時，首先會響警鈴，同時現在的天候・累積度・現在的日期・限制輪回等等也會表示出來。

如果有可新開發出來的部隊時，開發畫面會表示出來，新開發的部隊也會出現，而是否要把新的部隊歸納在生産線上則要作決定。



MAP PART

地圖篇

介紹包括愛爾蘭ＣＰ的一切地圖，戰役模式的分歧點，在此便可見一斑。

前進大戰略
德意志閃電作戰

① 補給

理由１：作了『補給』之後，也可以進行其他的指令。

② 工事・武裝・進化・改良

理由１：進行了『移動』後，就無法進行這些動作。

理由２：多半會使用軍事費，所以有必要先進行。

③攻擊(間接攻擊、牽引砲、驅逐戰車部隊)・發進・處分

理由１：進行『移動』後，無法作這些行動。

④ 移動

理由１：有好幾種的指令，可以和『移動』一起使用。

⑤ 攻擊(直接攻擊)・搭載・降車・占領・爆擊・合流

理由１：多半可以和『移動』的指令來一起使用。

⑥ 生產・配置

理由１：經過生產・配置的部隊在這一個局面是不能再行動的。

理由２：先進行生產時，若想要再進行『工事・武裝・進化・改良』等時，軍事費用會有不足的可能性出現。

當然，這些情況並不是永久可通用的。

例如，把「補給之前的補給部隊移動到缺乏燃料(或是子彈)的部隊之隔壁時，再進行『補給』指令」，按照這一種方式來做，受到補給的部隊，在這個局面除了能補給之外還能再行動，如此一來就能發揮出高效率行動。如果遇到想要生產部隊時，若在進行補給之前先予以生產，就不會遇到「因爲進行補給後，使得無法生產」的情況發生。



進行各個部隊的行動。

所有的動作終了以後，要讓自己的局面結束。

進行補給的校對，如已經沒有燃料的飛機會墜落，並會轉移到下一個遊戲者的局面。

地圖篇 戰役模式

●勝利條件與地圖的分歧

戰役模式，是根據勝利條件，移到下一個地圖的情況也會有所不同。

提起戰役模式，地圖要過關的條件有大勝利、勝利、平手、負局四種。大勝利是在地圖上所記攻略期間一半強的日程時，就占領敵人所有的生產首都，或是使其部隊完全消滅。勝利則指在攻略期間內，以同樣的條件勝過敵人。平手則指在攻略期間內，尚無法勝過敵人。負局則是指自己的生產首都被敵人完全占領，或是整個部隊被殲滅，遊戲就告結束。若是負局時，就回到起點，重新開始。其它三種則視其條件分配到該去的地方。

這個戰役模式與標準模式的大不相同處，即是於戰場作戰，其經驗值升高的部隊仍可以在下一個地圖繼續出現，且該遊戲一開始後，就不可變更操作，而攻略日程是延續下去的。（不過天候，索敵模式可以變更）

戰役模式的重點建議 1

遊戲的設定和戰線的分歧，會使難易度改變甚大

這個遊戲之天候模式的ＯＮ與ＯＦＦ，以及索敵模式的設定，往往會改變整個遊戲的流程。至於戰役模式的話，是隨勝利的條件地圖的分歧會改變。因此，要如何在短期間贏得勝利，是非常重要的。如果特地用天候模式ＯＮ或是索敵上級來玩的話，短期內不可能勝利的地圖是隨時會出現的。遊戲的開發者建議天候用ＯＦＦ，索敵用中級比較好。有些人喜歡一開始就用上級來玩／而實際一玩，在中途就會因其難度而驚叫不已。預期此現象，因此開發者特別讓戰役模式途中的天候和索敵，成為可變動的因素。如果要玩上級的話，應先用標準模式來試。

基本規則

輪回和局面

❶在「前進大戰略」的過程中不斷地會有「輪回ターン」出現來進行遊戲的計數，從基本上來講，一輪回就是表示一天，而在每一個輪回中，各遊戲者一定會輪到一次來進行，這稱爲「局面」。

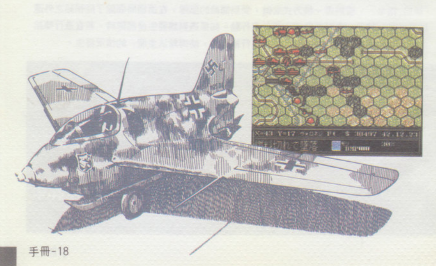
❷遊戲者只有輪到自己的「局面」時，才能生產自己的部隊及作各種動作，另外所有國家的局面每做完一次，這一輪回就算終了，下一個輪回又要開始。

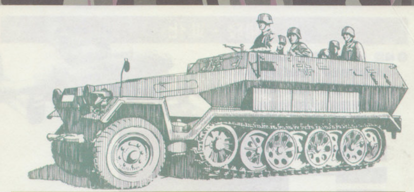
❸一次的輪回是藍１、藍２、紅１、紅２、綠１、綠２、黃１、黃２，按照此順序來進行，而所有的局面終了時，這一輪回也算結束，遊戲者在（ＮＯＴ）的國家內的局面，就算自動通過。

遊戲者局面

❶在各局面開始時，各個國家的軍費會自動地被計算出來。

❷各局面終了時，會進行飛機燃料的核對，這個時候燃料已呈現０，只除了在自己國家的機場內，或是被搭載在航空母艦以外，其他的就會閃爍（墜落）。另外，搭載在航空母艦內的部隊，在「發進」指令後，也可以選擇「補給」指令來進行補給。





部隊單位的行動

❶要讓那一個部隊來開始行動是各遊戲者的自由。另外，也沒有必要讓所有的部隊來行動。

❷在這個局面所生產或配置的部隊，只可在下一個輪回開始，從自己的局面來行動。

❸在行「決定、攻擊、占領、搭載、降車、合流、工事、爆擊、改良、進化」等任何一種指令終了的部隊，會成爲行動終了狀態。所以在這個局面裏，無法繼續行動（行動終了部隊的旁邊會有「E」的記號出現）。

❹當移動進入敵人的ＺＯＣ（☞29頁）內時，移動就會停止。但如果是屬於可以攻擊敵人部隊的天氣時，就可以進行攻擊。

❺進行「補給、發進、武裝、行軍、性能」時，這個部隊還可以再做其他的動作。

部隊的生產・配置

❶要讓部隊登場，必須先進行生產或配置，要進行生產時，對於需要生產的部隊要付出適當的軍費 ,而要進行配置時則不需要。

❷在戰役模式方面，前次地圖上所使用過的部隊可以繼續使用，也可以把它配置在地圖上可以生產的６角形內（可以生產地點：☞62頁）至於配置，只是戰役模式時才能進行。

❸可以生產・配置部隊的總數在每一個劇情中都有規定，另外「雖然沒有配置出來，但卻擁有的部隊」也包括在這個總數內。

戰役模式的重點建議 2

利用平手來便利地提升部隊的經驗值

有很多地圖若是遇到平手的時候，會重覆同樣的地圖。隨着地圖的進行，難易度也會逐漸升高，相對地，敵人的部隊也會因進化而強大。為了應付敵人要提高經驗值 部隊進化，使其轉變成有利的戰局。因此，刻意打成平手，再到難度低的地圖來提高部隊的經驗值，儘量使玩者的部隊進化是有必要的。如此一來，在後半地圖的作戰也會比較輕鬆。

戰役模式　地圖分類表

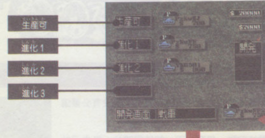
地圖編號	地圖名稱	大勝利	勝利	平手
0	ケースホワイト 白色行動	ラドムホウイモウ 拉多姆包圍網	ビョートルクフ 彼得克福	ケースホワイト 白色行動
1	ビョートルクフ 彼得克福	ビスワガワ 維斯拉河	ラドムホウイモウ 拉多姆包圍網	ビョートルクフ 彼得克福
2	ラドムホウイモウ 拉多姆包圍網	ワルツャワ 華沙	ビスワガワ 維斯拉河	ラドムホウイモウ 拉多姆包圍網
3	ビスワガワ 維斯拉河	ワルツャワ 華沙	ワルツャワ 華沙	ビスワガワ 維斯拉河
4	ワルツャワ 華沙	ノルウェー 挪威	テンマーク 丹麥	ワルツャワ 華沙
5	テンマーク 丹麥	ノルウェー 挪威	テイチツョコク 低地諸國	テンマーク 丹麥
6	ノルウェー 挪威	テイチショコク 低地諸國	フランスソンム 法蘭西決戰	ノルウェー 低地諸國
7	テイチショコク 低地諸國	フランスマジノ 法屬馬其諾	フランスソンム 法蘭西決戰	テイチショコク 低地諸國
8	フランスソンム 法蘭西決戰	ユーゴスラビア 南斯拉夫	キレナイカ 塞利奈以加	フランスソンム 法蘭西決戰
9	フランスマジノ 法屬馬其諾	バトルフリテン 不列顛戰役	バルトショコク 波羅的海諸國	キレナイカ 塞利奈以加
10	バトルブリテン 不列顚戰役	シーライオン 海獅行動	ユーゴスラビア 南斯拉夫	キリシア 希臘

地圖編號	地圖名稱	大勝利	勝利	
11	シーライオン 海獅行動	バルトショコク 波羅的海諸國	ユーゴスラビア 南斯拉夫	ギリシア 希臘
12	ユーゴスラビア 南斯拉夫	スモレンスク 斯摩陵斯克	ギリツア 希臘	ユーゴスラビア 南斯拉夫
13	ギリシア 希臘	ウクライナ 烏克蘭	トブルク 土布魯克	ギリシア 希臘
14	バルトショゴク 波羅的海諸國	モスクワ4Pz 莫斯科4Pz	モスクワ4Pz 莫斯科4Pz	バルトショコク 波羅的海諸國
15	スモレンスク 斯摩陵斯克	モスクワ2Pz 莫斯科2Pz	モスクワ2Pz 莫斯科2Pz	スモレンスク 斯摩陵斯克
16	ウクライナ 烏克蘭	ロストフ 羅斯托夫	ロストフ 羅斯托夫	ウクライナ 烏克蘭
17	モスクワ4Pz 莫斯科4Pz	ウラル 烏拉	コーカサス 高加索	セバストポリ 塞瓦斯沱浦
18	チスクワ2Pz 莫斯科2Pz	ウラル 烏拉	コーカサス 高加索	セバストポリ 塞瓦斯沱浦
19	ロストフ 羅斯托夫	モスクワ2Pz 莫斯科2Pz	セバストポリ 塞瓦斯沱浦	ロストフ 羅斯托夫
20	セバストポリ 塞瓦斯沱浦	コーカサス 高加索	スターリングラド 史達林格勒	セバストポリ 塞瓦斯沱浦
21	コーカサス 高加索	フレンチアフリカ 法屬非洲	スターリングラード 史達林格勒	スターリングラード 塞瓦斯沱浦
22	スターリングラード 史達林格勒	ハリコフ 卡爾可夫	ハリコフ 卡爾可夫	ハリコフ 卡爾可夫
23	ハリコフ 卡爾可夫	クルスク 庫斯克	クルスク 庫斯克	クルスク 庫斯克
24	クルスク 庫斯克	シシリー 西西里	サレルノ 塞勒諾	アンツィオ 安齊戦
25	キレナイカ 塞利奈以加	エジプト　シリア 埃及、敍利亞	トブルク 土布魯克	キレナイカ 塞利奈以加
26	トブルク 土布魯克	エル　アラメイン 亞拉梅恩之役	エル　アラメイン 亞拉梅恩之役	トブルク 土布魯克

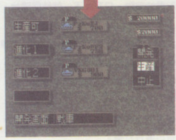
開發・進化



❶輪回（日期）不斷地推進就會有新的兵器開發出來，在輪回的開始時會有「開發畫面」出現，在這裏可以讓這個部隊單位安排在生產線上。



新部隊登場



要讓其歸納在生產線上，就要選擇「生產」。

歸納在生產線上的部隊如果是進入「可生產」的框內時，從此局面開始，這個部隊就可以進行生產。另外，在「進化1～3」的時候，也可以使用「進化」指令讓此部隊得到進化。

❷要加入新生產線上時，需要付出適合於這個部隊的軍費。

❸只有改良才會出現的兵器不會出現在此畫面上。

❹如果是人所操縱的國家場合，新開發出來的部隊可加入生產線時，就會有開發畫面出現。這是僅只在人所操作時才有此畫面出來，電腦方面是沒有此開發功能的。不過，電腦側若擁有同樣的生產種類時，同樣地亦可隨之進入其生產線上，這種情況在所有的模式中都相同，所以在需要長期戰鬪的戰役模式要特別加以注意才好。

關於同盟

❶ 占領目標就算是由同盟國軍來占領也可以。

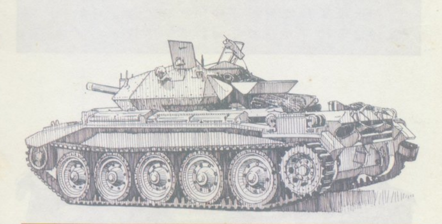
❷ 索敵範圍不只是自國軍隊而已，也包括同盟軍的索敵範圍。

❸ 移動的時候、和自國軍同樣地不會受到ZOC的影響。

❹ 自國軍的部隊無法接受同盟國建築物的補給。同樣地，同盟國軍的部隊也無法從自國軍的建築物或補給部隊來接受補給。

❺ 對於同盟國軍的建築物可以「佔領」、「爆擊」，只是進行這個指令的同時，等於就是放棄了同盟，同盟國軍立刻會成為敵國。（當然，同盟國軍的首都也會成為占領目標）另外，如果是電腦為同盟國時，電腦絕對不會做出背叛的行為（砲擊、占領）。

❻ 對於同盟國軍部隊無法進行「攻擊」，這個時候同盟國軍也不會成為敵國。



遊戲所需的時間

❶ 遊戲所需的時間要看戰鬪情況而有所不同，短的約一個小時前後就可以結束。屬於大戰鬪地圖時，也許需要花數十個小時也不一定。所以戰鬪一直持續的戰役模式也許需要幾天到幾個禮拜的時間吧，但請放心，在遊戲的中途為了讓資料能予以保存，設有3組的記憶地方。

地圖編號	地圖名稱	大勝利	勝利	平手
27	エジプト　シリア 埃及、敘利亞	イラン　イラク 伊朗、伊拉克	イラン　イラク 伊朗、伊拉克	トブルク 土布魯克
28	イラン　イラク 伊朗、伊拉克	トルコ　サンセン 土耳其、桑森	トブルク 土布魯克	トブルク 土布魯克
29	エル　アラメイン 亞拉梅恩之役	ニア　イースト 近東	フレンチアフリカ 法屬非洲	フレンチアフリカ 法屬非洲
30	ニア　イースト 近東	トルコ　サンセン 土耳其、桑森	トルコ　サンセン 土耳其、桑森	フレンチアフリカ 法屬非洲
31	トルコ　サンセン 土耳其、桑森	フレンチアフリカ 法屬非洲	スターリングラード 史達林格勒	ハリコフ 卡爾可夫
32	フレンチアフリカ 法屬非洲	ハリコフ 卡爾可夫	スターリングラード 史達林格勒	シシリー 西西里
33	シシリー 西西里	ノルマンディー 諾曼第	サレルノ 塞勒諾	サレルノ 塞勒諾
34	サレルノ 塞勒諾	ノルマンティー 諾曼第	アンツィオ 安齊嶽	アンツィオ 安齊嶽
35	アンツィオ 安齊嶽	ノルマンティー 諾曼第	ファレーズ 法來茲	ファレーズ 法來茲
36	ウラル 烏拉	コーカサス 高加索	セバストポリ 塞瓦斯沱浦	セバストポリ 塞瓦斯沱浦
37	ノルマンティー 諾曼第	アルンヘム 安恆	アルンヘム 安恆	ファレーズ 法來茲
38	ファレーズ 法來茲	ブダペスト 布達佩斯	ブダペスト 布達佩斯	ドイツ 德意志
39	アルンヘム 安恆	アルテンヌ44 阿頓區45	アルテンヌ44 阿頓區44	ドイツ 德意志
40	アルテンヌ44 阿頓區44	ブダペスト 布達佩斯	ブダペスト 布達佩斯	ドイツ 德意志
41	ブダペスト 布達佩斯	ドイツ 德意志	ドイツ 德意志	ドイツ 德意志
42	ドイツ 德意志			

戰役模式的特例

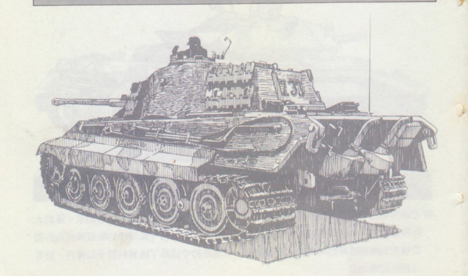
戰役模式除了基本規則之外，也有靠獨自的規則方式來決定的。

劇情開始日

劇情開始的日期會受到前面劇情終了的日期影響而有所變化，但從基本上來講，是按照標準模式劇情一覧表上面所表示的日期。假定前面劇情終了緩慢下來時，配合著這一個情況，下一個劇情的開始也會延遲下來（不會提早），而下一個劇情的終了日期（限制輪回）也會跟著延遲下來。

例 從劇情「樣本１」移動到劇情「樣本２」的時候（劇情「樣本２」在標準模式一覧表是以1939年10月２日預定開始）

劇情『樣本１』		劇情『樣本２』
1939年9月25日終了	➡	1939年10月2日開始
1939年10月4日終了	➡	1939年10月5日開始



地圖的利用法

模擬遊戲的攻略法，因人而異，也並沒有什麼固定的攻略法。因此，即使只看別人玩也覺得很有趣。在這裏要介紹的是實際上去玩時，對在各地圖上，敵人所採取的行動及對策。當然也有其例外的作戰方式，這裏所列的僅作為參考，未必要按照這個模式。邊看地圖邊玩才是。

戰役模式和標準模式的難易度會改變

難易標準，是在玩整個遊戲時，將之以6個階段來評價。戰役模式的話、因為初期時必須在生產首都附近的都市、機場、港口進行生產及配置才可以。因此，和標準模式的初期就已配置完畢地圖，會受配置法不同，作戰難易度也有所不同。戰役模式由於在第一回合僅能做配置、生產，所以要記得真正的行動是從下一回合開始的。

天候、索敵模式的改變要注意

用標準模式，天候ON，而索敵中級以上來玩的話，可以更接近史實，作戰地圖多。因此，在地圖後半的東部戰線和歐陸戰線，因為在下雪的路上進攻會延遲，對於玩者而言是苦戰。因此，先不要急著提高難易度，放輕鬆地玩比較好，反而可以玩好幾次。

地圖資料的看法

地圖的資料可邊玩邊選擇，以作為參考的方式表現出來。將地圖當作資訊總部，希望玩者能藉此獲取遊戲中，敵方或自己的動向等資料。各地圖的解説是以戰役模式、標準模式雙方作戰法的參考例子，盡量作淺易的說明。難易度，基本攻略期間，參加國，及生產可能的部隊數等，都是遊戲可以參考的資料。

難易度

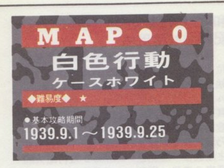
首先，把難易度設定為5個階段，也有超難解的地圖6個。到黑星4為止，都是有可能贏的地圖，如果在5以上，較無勝算的情形。

基本攻略期間

戰役模式的話，隨著部隊繼續前進、時間也一直持續續著。因此，攻略期間與標準模式即使一樣，但日期會改變，可以將之作為基本攻略期間。

參加國以及生產可能的部隊數

這是最方便的資料。知道敵人所能生產的最大部隊數的話，可進攻任何敵隊，也可以促成其飽和而停止生產。



這是進攻波蘭的第一幅地圖「白色行動」因為是第一幅。因此，對初次玩此遊戲的人也相當地簡單，是安排得相當順利於過關的一個。

參加國與生產可能的部隊數	
德意志帝國ドイツテイコク	8
波蘭ポーランド	8

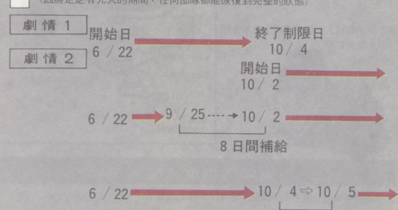
若是因簡易而輕敵的話，就會被敵人拿下生產首都

在這個地圖上可以生產的部隊種類只有2種，若再加上初期配置的 PzKw 35t 及 Pzkwl 的話共有4種。且PZkwl A和PzkwlB用武器的彈數也不同。也就是說在此地圖，步兵、輕戰車 Pzkwl、及戰車的 Pzkw35 t 的三種使用法都得學。其中，Pzkw35 t 是用來迎戰敵方戰車的部隊。而 Pzkwl 是用來侵攻敵方佔領部隊的主力。最重要的步兵是做占領城市的部隊。必須好好地分開使用，如果因為過於放鬆而輕視之，**那麼**敵方的騎兵將會威脅到生產首都。進攻時要使用Pzkw 35t，防守是要使用Pzkwl，利用此地圖來提高經驗值的話，下一步就輕鬆了。

劇情間的恢復

❶劇情終了、到下一個劇情開始爲止，部隊會受到補給（包括補充、修理在內）來恢復（没有軍事費的消耗）

❷恢復量是從劇情終了日這一天開始到下一個劇情的開始日爲止之間的時間來作爲比例。補給一天進行一次的份量。



軍事費的移用

當一種的劇情終了而下一個劇情又開始時，所剩下的軍事費就會成爲如下的情況。

戰役終了時，在最終輪回的收入（並不是本來就擁有的經費）＋基本軍事費（用標準模式來開始時首先擁有的軍事費）

所以，要儘可能對都市進行占領，如此對於下一個劇情的序盤就能比較有利地展開。

魔電(MODEM)模式

開始之前

❶ 塞加魔電是否和各機器正確地接觸，請予以檢查清楚。而魔電是要和本體後面的ＥＸＴ・端子接觸。

❷ 把卡帶插入，並把電視，塞加主機的電源打開。





要如何地進入魔電模式

要利用魔電來進行資料的交流時，有如下兩種的情況

1.將已經儲存的資料來進行交接場合時

在內容畫面選擇「ＭＯＤＥＭ」就可以開始進入魔電模式。

2.劇情終了時，要把資料送給交戰對方場合時

在魔電接續的狀態，用標準(ＳＴＡＮＤＡＲＤ)模式來進行對戰時，當自己的局面終了時，就會有如右的指令出現。而這時選擇了「送信」後再把資料予以儲存(セーブ)，而後進入魔電模式。





以架設在地圖西北方的橋樑來展開戰爭。至於要如何迅速結束？如何儘快將部隊移到對岸，乃是本地圖的重點。

參加國與生產可能的部隊數	
德意志帝國ドイツテイコク	12
波蘭ポーランド	12

和「白色行動」一樣，要牢記部隊的使用法

戰車PzkwⅢE與運輸車新加入生產單位。因此，要記得5種部隊的使用法。運輸車最初為行走較慢的歐寶布立玆(オペルブリッツ)、不過應早點提高經驗值，使其進化，變成可以搭載兵員，或是此後要登場的大砲等等。迅速移師前線，因為其乃屬於沒有攻擊力的補助部隊，因此不要生産過多。重點是Pzkw35t攻打敵人的戰車7TP，用PzkwⅢE攻打TKS，就不至於損傷太慘重。本地圖的重點是如何迅速地通過西北部的橋樑。因此要好好地利用這二種戰車來進攻。必須注意的是：從對岸來的敵方步兵，會不斷逼近生産首都。

魔電模式的操作一利用電話機來打電話時

剛開始使用魔電模式的人用現在所説明的方式比較容易了解，所以鼓勵你用電話機打電話過去。

1.打電話

用普通的電話機打電話給對方，決定双方要用魔電來進行對戰遊戲，然後再看清電源是否呈現ＯＮ的狀態。(這個時候請你還不要把電話聽筒放下)

2.選擇魔電(ＭＯＤＥＭ)模式

打電話的人和接到電話的人在內容畫面都要選擇「ＭＯＤＥＭ」，於是就進入魔電模式了。



3.電話線是否有連接要查清楚

如果查明有連接時，就請選擇「是はい」(如果選擇「否いいえ」，此方式就無法開始)。



4.要決定如何地進行遊戲

如果想要和交戰的對方進行遊戲資訊的傳送時，就請選擇「是はい」



5.打電話之人及接電話之人的查證

打電話的人請選擇「自己打出去(あなたからかけた)」，接到電話的人就請選擇「對方打來的(相手からかかってきた)」。



6.放下聽筒

如果看到有「請把聽筒放下來吧」的訊息出現時，打電話的人和接到電話的人都請同時把聽筒放下。



7.輸入送・受信

電話通了以後，自己的儲存資料是「送信者」，還是「受信者」，請予以選擇。



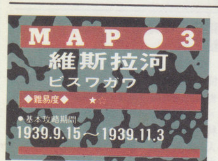


地形效果與在城市部隊的補給，是此地圖上的一個重點。必須有效率的進攻，早日占領敵軍的城市。因為，隨著敵方軍事費的增加，戰車也不斷地被製造出來。

參加國與生產可能的部隊數	
德意志帝國ドイツテイコク	16
波蘭ポーランド	16

和前二種地圖的作戰方式有點不同

裝甲車Sdkfz 222 成為新加入的生產單位，即便此車跑得快，比步兵又強，不過也易於流為敵方戰車的犧牲品，並不適用。主力的部隊仍和前圖一樣是Pzkw35t和PzkwⅢE 二種。不過在此圖中，和敵人的作戰方式，會有很大的改變。首先，由於有一大片森林地帶，往往會延遲部隊的進度。因此，若不常在城市內作補給的話，部隊沒有彈藥的窘況可能會連續出現。第二點，就是要占領城市，以抑制敵軍事費用的增加。這二點是因為減少敵軍軍事費用的經濟戰和部隊補給有著相互關係。因此，要如何占領敵軍生產首都附近的都市，是此後地圖的重要之處。



本地圖是要學習航空部隊以及間接攻擊法，第４軍以同盟軍加入，也能練習同盟軍的運用法。

在本地圖中，將可瞭解掌握制空權有多麼重要!!

在此地圖中，若是採取魯莽的攻勢的話，就會成為敵人的間接攻擊加農砲的犧牲品。用Ｊｕ87Ｂ去攻擊加農砲或是敵軍戰車，地面部隊千萬不可過於太接近。去攻打敵方陣地的部隊，進攻途徑可採取由北及南２路線，主力則放在邊攻擊北邊機場與都市邊前進。還有讓同盟國去吸引敵軍部隊的注意力，分散其火力的戰略，也可以在此學到。

參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國 ドイツテイコク	20	4th Army	8
波蘭ポーランド			20

8.資料的選擇



送信者要把那一個的資料送出去及受信者要把資料寫在什麼地方,請予以選擇。

9.資料的送信→終了



雙方資料的收受指定完了之後,就開始資料的交接,而一切順利完成時,就會變爲如右的畫面,此時按下開始鈕,又會恢復到標題畫面。

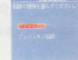
魔電模式的操作 — 使用魔電來打電話的時候

1.打電話



送信者、受信者要先設定爲魔電模式,送信者要把電話號碼輸入,並選擇「CALL」,受信者要等對方打電話過來。而選擇「CALL」按下C鈕時,就可以跳至「2.選擇回線種類」。

2.選擇回線種類(送信者)



送信則使用者方面,回線要選用撥號盤(ダイヤル)回線或用按鍵式(プッシュホン)回線,然後開始通信。

3.送・受信者的輸入



電話回線通了以後,請選擇自己的儲存資料是「送信者」還是「受信者」。

4.資料的選擇




送信者要把那一種的資料傳送過去,受信者要把送過來的資料寫在什麼地方請予以選擇。

5.資料的送信→終了



雙方的資料指定終了之後,就開始進行接受資料,如果能順利地終了時,就會變成如右的畫面,按下開始鈕時,就會回復到標題畫面。

遇到此種情況時！

■電話接不通時



●對方正在講話中⇨請等一會兒再重撥吧。

●電話回線的種類不相同⇨把電話回線的種類重新選擇而後重新來過（利用魔電打時）。

●電話號碼錯誤⇨要將正確的電話號碼輸入，重新再打。

■電話回線的種類不知道時（用魔電場合時）

●請先撥天氣預報『166』看通不通
⇨把電話號碼輸入『166』了以後，再選擇撥號盤回線來撥。電話通的話、聽到天氣的預報即表爲撥號盤回線。

★按鍵式電話機有時也可使用撥號盤的回線，這一點請注意。

使用塞加魔電時的注意事項

★利用魔電來進行遊戲時，請不要把塞加遊戲主機本體的重置鈕按下。按下後電話就此中斷。

★正在遊戲中聽到從魔電發出嘟，嘟「講話中的聲音」出現時，就請重撥。

★所要使用的電話機以及電話回線方式，詳細請看塞加魔電使用説明書內容。



這是一幅應用間接攻擊部隊與航空部隊使用的地圖，與前一幅地圖的戰略法類似，以複習的形態來作戰的話，此地圖攻略就不成問題。

增加到12種部隊形態要如何利用，是展現看家本領之處。

敵軍的加農砲，加上航空部隊。因此，要取得空權並不是那麼容易。我方有必要把Bf109E戰鬪機和Ju87B的俯衝式轟炸機分開來作戰。最先配置的，也就是要掌握制空權的戰鬪機。必須先掌握制空權，再讓地面部隊去進攻。直接使用步兵作中央的突破就太魯莽了，地面部隊的進攻若採取迂迴北方途徑，被損害的程度可能較為減少。

參加國與生產可能的部隊數	
德意志帝國ドイツテイコク	28
波蘭ポーランド	28



這個地圖和華沙的相較之下，比較容易獲勝。在標準模式中也有配置登陸艦。就把這個當作必須提升經驗值目標來玩吧！

不要受到敵軍初期配置部隊的騙局而慌張

在敵軍的生產首都附近有機場，及配置有戰鬥機ＤＸＸＩ。但幸好並不能製造船隻，而敵軍的戰鬥機也僅配置ＤＸＸＩ二個部隊而已，且無法再從事生產。接下其所能生產的只有加農砲和步兵，還有補給馬車。在這個地圖中，要不慌不忙地和敵軍作戰，以提升部隊的經驗值。如此一來，在下一個地圖中，就可輕鬆過關。

參加國與生產可能的部隊數	
德意志帝國ドイツテイコク	28
丹麥デンマーク	16

オールボー
阿爾堡
コペンハーゲン
哥本哈根
ハンブルグ
漢堡

基本用語

「前進大戰略」是模擬戰爭遊戲，因此，有各種的遊戲用語在使用著、特別是下面的12種基本用語，最好請仔細的記住。

1.國	5.地圖	9.地形
2.局面	6.部隊(單位)	10.天候
3.輪回(回合)	7.索敵(尋找敵人)	11.座標
4.六角格	8.經驗値	12.軍事費

1 國

各國分爲藍、紅、綠、黃四種顏色、而如藍１、藍２一個顏色可以指定爲兩個國家來使用、也就是說遊戲者，包括電腦、人在內，最多可以產生八個遊戲國（但實際上並不會有八國的地圖出現）、不過，因國家的色彩僅有四種，所以，如能用四個人來玩，則是最理想的。

2 局面

當某一個國家從開始作戰行動至把遊戲順序交給下一個國家爲止之間稱爲局面。

各國按照(藍１、藍２、紅１、紅２、綠１、綠２、黃１、黃２)的順序來進行作戰行動(移動、攻擊、生產………)、遊戲者當順序輪到自己的時候，就能開始作戰行動。

3 輪回(回合)

從藍１到黃２爲止，地圖上所有國家局面終了，表示全部巡廻了一圈，這種情況稱稱爲輪回、本遊戲的一輪回就是一天。



輪回改變時，天候亦會改變、所以有時過了一晚，到了第二天黎明也許會在一片雪中進行戰鬥…

4 六角格(HZX)

這是指著觀察地圖構成中的六角形網目，一個六角格代表著一個地形。

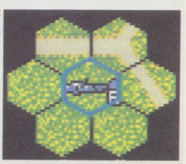
這個地形對部隊的行動會造成影響，在一個六角格中可以配置一個部隊單位。(除了搭載外)。

●關於六角格



六角格即在戰爭遊戲中新研究出來劃分戰場的方法，在六角格尚未被研究出之前，主要是以方形網目來劃分戰場的。在方形時若要斜方移動時則須經縱橫的移動，在距離上則會出現差別的缺點、爲了改正這個缺點，所以研究出六角格劃分法。

●ZOC (Zone of Contror)



又稱爲支配地區、在有部隊的六角形周圍、六個的六角格就稱爲ZOC。移動中的部隊若進入敵人的ZOC範圍内，移動就會強制結束。所以移動的部隊是會受地形與ZOC影響。而且ZOC有時會對侵入的部隊進行攻擊也是可能的。

在遊戲中想進行移動時，會自動的判斷ZOC，顯示出此部隊可移動的範圍。



敵方的同盟國已增為英、法、挪威三國。但我方卻只有山岳師團，這將是一個嚴酷的考驗。

參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	22	山岳師團サンガクシダン	12		
英國イギリス	16	法國フランス	12	挪威ノルウェー	16

雖然第一次可以用登陸艦來玩登陸戰，但必須有長期戰的覺悟。

這個地圖的初期配置是非常重要的。此乃是初期登陸作戰的地圖，但若是沒有陸海、空三軍的同心協力的話，要登陸幾乎是不可能的。首先，要用航空部隊來掌握制空權，先攻打挪威生產首都奧斯陸的沿岸砲台；再用驅逐艦去保護我方登陸艦以避免南下的敵艦隊的攻擊，慎重地進行登陸作戰。登陸艦，因為可以搭載 3 個單位的部隊，因此一旦受到敵軍的攻擊，損失情況就會很糟。此外，最終目的地旁的我方山岳師團的生產首都，若被在其附近徘徊的英國戰艦，一旦提高其經驗值的話，後半段的作將十分艱苦。

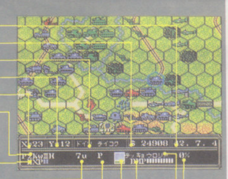
ナルヴィク
那維克
ベルゲン
貝爾根
オスロ
奧斯陸
クリスティアサン
克欣桑
デンマーク
丹麥

基本用語 **5** # 地圖

成爲本遊戲舞台的戰場，稱爲地圖、地圖亦可分成好幾個種類。

■觀察地圖

這是遊戲的基本畫面，而在此畫面上進行各種主要的行動。



現在的年月日(輪回次數)
軍事費
現在正在行動的國名
遊標的Y座標(上：01～62：下)
遊標的X座標(左：01～62：右)
部隊名稱
部隊的經驗值
部隊的機數(耐久力)
部隊形態(P.32)
現在的天候
現在地形的耐久度
現游標所在的地形
地形效果(P.79)

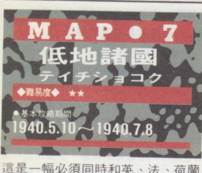
■全地圖

在觀察地圖上的C鈕按一次，就會有全地圖出現。

全地圖是將整個戰場情況簡單地予以表示出來。

所以把全地圖上的游標框用方向鈕來移動、按下A鈕，就可將全地圖所包含的框住地區會在觀察地圖上表現出來。

全地圖的游框
全地圖



這是一幅必須同時和英、法、荷蘭、比利時同時作戰的地圖，因此必須仔細考慮進攻方式後，再行進攻。

因西南要塞的突破，將會使部隊的消耗劇烈，不可太過魯莽

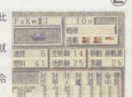
敵軍的飛機數目多起來了，而且西南邊還有要塞固守著。此時，由於玩者的生產首都就在該要塞以東，通常會很直覺地想立刻攻下西方的要塞。但是切記，要放棄此念頭讓部隊迂迴地繞到北方去占領荷蘭、比利時及生產首都。能夠立刻想到激戰的地點是在地圖中央。由於敵機數量多，為了要攻擊地面間接攻擊的加農砲，除了必須留意英、法的戰鬪機，還需利用戰鬪機Ｂf109Ｅ一邊支援俯衝式轟炸機Ｊu87Ｂ一邊進攻。法、英二國的生產首都，因為有河川妨礙進攻，必須留意。

參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	32	英國イギリス	16		
法國フランス	32	荷蘭オランダ	8	比利時ベルギー	12

「在觀察地圖上按鈕的操作」

A鈕

①在行動之前將游標對準於部隊上時再按下此鈕就會有⇨行動指令出現。
②把游標對準著行動後的部隊上再按下時，就會有⇨部隊性能表出現。
③在生產可能地點按下時，就會有⇨生產指令出現。





B鈕



①按下一次B鈕就會有指令出現、這個時候一
按下A鈕時⇨游標會在沒有行動的部隊上順序移動著……
按下B鈕時⇨B鈕槲窗就會消失。
按下C鈕時⇨游標會移動到自國能够行生產的首都上。

C鈕

①按下一次時⇨
　全地圖會出現。
②按下兩次時⇨
　圖表、全自動指令會出現。
③按下三次時⇨
　選擇指令會出現。

■H.Q.地圖(全地圖)

更加詳細地將整個戰場表現出來。

用圓表、在全自動指令來選擇時，全地圖時就會出現。
閃爍中藍、紅、綠、黃燈光即表示各該國的部隊。
按下C鈕時，有關於目前的索敵狀況也會表現出。
(明亮的部分即索敵領域)



小建議……………………………………………………

在歷史上，苦腦的德意志國防軍的將軍們……
隨著遊戲的進行，就可以瞭解德軍的艱苦

美國的參戰，以及侵入蘇聯之後，對於德國來説，成為一場何等艱苦的戰爭，在此即可一目瞭然。戰爭一開始，非勝即敗。以波蘭的進攻開始，到占領法國為止，德軍都一直順利地前進。但在攻擊英國、及北非戰線上美國支援英國，在東部戰線則因天候的緣故，使對蘇聯之戰成為苦戰。然而，已經展開的戰爭，又非得持續下去不可，相信指揮的將軍們必然心有所感。

在玩本遊戲的同時，玩者應也可以感覺到這些將軍們的苦腦吧！這也許就是開發人員對於遊戲或戰爭的真正主題。並非把戰爭當作遊戲所作出的遊戲，而是從遊戲當中去瞭解並非將戰爭當作遊戲的一項遊戲。

德軍是否真和如此多的敵軍作戰？

這一點在遊戲中的超難解地圖上，一玩即知道。地圖的後半，敵軍的數目極多，而且因為敵軍部隊進化，因此速戰速決已成為夢想中的夢想。在遊戲系統上，綜合部隊數限制在256 支部隊，但在實際的戰爭中則更多。在一次世界大戰中戰敗的德國，又自行引起了第二次世界大戰，若是再次戰敗的話，德國前途將如何，相信是在戰線上指揮的將軍和士兵們心知肚明的。因為戰事即起，即使明知失敗，也要繼續下去不可。是故有人說道：「從1941年到1945年仍能繼續作戰的才真是厲害」。

名將介紹

海因茲、庫德里安
ハインツ・クーデリアン
德意志帝國

閃電戰之父

在第一次世界大戰中亞眠之戰，德國所建造的要塞被英國的戰車部隊突破，受到極大震驚的德意志國防軍方才開始研究戰車。此時的成員之一；海因茲庫德里安，為了充分發揮戰車威力，認為各種兵器皆有必要有同樣速度的機動力，因此，就提倡要誕生德意志師團。但在軍部，仍然重視以步兵為主體的編制。在進攻波蘭時，庫德里安的理論就立刻被證實了。



法國馬奇諾防線攻略的地圖其一。以在鐵壁馬其諾背後的法、英二國為對象，是一幅打起來頗夠勁的地圖。

雖然有義大利軍及ＬＥＥＢ　ＡＧｒ的同盟軍，但義大利軍被山圍起來不能動彈，ＬＥＥＢ　ＡＧｒ軍受到馬其諾要塞的攻擊，呈現兵敗狀，序盤就只有玩者本身要獨以英、法二國為對象作戰。戰役模式是經驗值上升部分的繼續，希望可避免部分的傷害。

戰役模式要注意配置、生產的場所

第一回合配置，生產時，要注意的是從西邊海上來的二個部隊的飛機，還有英國的輕巡洋艦會逼近玩者的生產首都，如果不慎把地面部隊配置或生產在海岸附近的話，那麼，在未向前移動部隊時就會受到攻擊。鐵則乃是在初期的配置，生產時，要以戰鬪機為中心。

參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	40	LEEB AGr	20	義大利イタリア	12
法國フランス	48	英國イギリス	12		

如果可能的話，再用俯衝式轟炸Ｊｕ87Ｂ的編隊，把輕巡洋艦擊沈。要注意的是，有二個部隊的敵機會從西邊海上來襲。

地面部隊的前進受到河川的妨礙，不能稱心如意

在西邊海上有英國艦隊，而東方的山側有馬其諾要塞，為避免部隊受到來自左右的攻擊，結果導致，進攻的途徑變得狹隘，不易前進。又加上部隊前方有幾條河流阻礙，從地面欲侵入法國的路徑是算相當受限的。

在地面部隊進攻之前，先讓有炸彈的戰鬪機去攻擊配置在對岸的法軍加農砲。如果是由戰機外其他機種攻擊，由於敵軍的航空支援很充分，會受到極大創傷。對敵飛機的對策，就是對空攻擊部隊要多加生產。





6 部隊 ユニット



在地圖上各國所操縱的單位(包括各種兵器)，稱爲部隊，所以部隊即表兵器及兵員的集團，由同樣種類的兵器(兵隊)構成。

部隊因種類不同，所以在攻擊及移動上有各種不同的特徵，基本上來講，大體上分地面部隊、航空部隊、艦艇部隊、一個部隊普通由十架(台、人)構成，但大型飛機(B、C部隊等)是六架、艦艇、鐵路部隊則是一艘(輛)構成，各部隊的詳細特徵，請參考兵器目錄。

●航空部隊

在空中飛行移動的兵器所構成的部隊。

特徵：移動時，不會受到地形特性的影響。

燃料消耗後就會消滅(墜落)(但是，被搭載在航空母艦，或者是在自國機場外時則除外)

●戰鬪時要使用『對空』的防禦值。

●航空部隊有如下的種類		
F：戰鬪機 FB：戰鬪爆擊(轟炸)機 FD：局地戰鬪機 FC：艦上戰鬪機 A：攻擊機	AC：艦上攻擊機 D：急降下爆擊(轟炸)機 V：雷擊機 VC：艦上雷擊機 H：直昇機	C：運輸機 B：爆擊(轟炸)機 BU：巡弋飛彈



●地面部隊

主要在陸地上移動的兵器(兵隊)所構成的部隊。

特徵：移動時會受地形特性影響。

大體上可分下列兩種情況。

●裝甲型態 — 戰鬪時要用『對甲』的防禦值。

●非裝甲型態 — 戰鬪時要用『對人』的防禦值。

※兵器型態的記號(如下表)，以小文字表示者爲非裝甲型態，以大文字表示者爲裝甲型態。

地面部隊有如下的種類

記號	種類	型態	記號	種類	型態
S	裝甲車	裝甲型態	T	運輸車	裝甲型態／非裝甲型態
L	輕戰車	裝甲型態	TH	補給車	裝甲型態／非裝甲型態
P	戰車	裝甲型態	TK	工作車	非裝甲型態
PC	巡航戰車	裝甲型態	QP	牽引對戰車砲	非裝甲型態
PI	步兵戰車	裝甲型態	QU	牽引加農砲	非裝甲型態
JP	驅逐戰車	裝甲型態	QN	牽引火箭砲	非裝甲型態
PJ	對戰車自走砲	裝甲型態	QR	牽引高射砲	非裝甲型態
PF	火炎放射戰車	裝甲型態	E	列車	非裝甲型態
UG	自走重步兵砲	裝甲型態	EP	裝甲列車	裝甲型態
U	自走加農砲	裝甲型態／非裝甲型態	I	步兵	非裝甲型態
UR	自走火箭砲	裝甲型態／非裝甲型態	BR	戰略飛彈	裝甲型態
R	對空戰車	裝甲型態／非裝甲型態	G	碉堡	裝甲型態
RU	自走高射砲	裝甲型態／非裝甲型態			

●艦艇部隊

由在海上及海底移動的兵器所構成的部隊。

特徵：1部隊爲1單位。其擁有耐久力、機數即耐久力的表現。

大體可分如下兩種型態。

●W型態──戰鬪時要使用『對艦』的防禦值。

●Z型態──戰鬪時要使用『對潛』的防禦值。

艦艇部隊有如下的種類

記號	種類	記號	種類
W	水上艦	WH	補給艦
WC	航空母艦	Z	潛水艦
WT	揚陸(登陸)艇		

軍事費不增加，就無法補給、補充

這個地圖，可預想到將有相當程度的消耗戰。在首都如果不常補充部隊。那麼，部隊會不斷減少。這是一幅對補給補充上，相當迫切的地圖。由於城市的數量少，如果不用工作部隊來提升城市生產力的話，那麼轉眼之間，軍費就會見底，所以，在初期就要以工作部隊來提升都市的生產力吧！到目前為止的說明，都是在序盤的工作方法。

中盤的重點是如何掌握制空權，亦即趕快攻打英軍，或是把其生產首都推到後方去。對於法國的生產首都，取決於能用多快的速度，讓地面部隊去攻擊。一旦，若把英軍消滅，只剩和法軍作戰的話，那麼將因為敵軍的部隊只有法國而已，使得作戰得以有利地展開。





被馬其諾要塞包圍起來的玩者之德意志帝國軍，部隊生產城市在馬其諾要塞的射程內，果真能獲勝嗎？

和法蘭西決戰的地圖地形一樣。但玩者的生產首都的位置，是在法蘭西決戰中的LEEB AGr 軍的位置上。一旦生產配置地面部隊的話，那麼下一輪回就會被馬其諾要塞攻打得落花流水。標準模式時雖說可趁敵人尚未攻擊時，是可先做移動的。不過，即使如此，下一回合所生產單位仍是無可避免遭受打擊的。

在這個地圖中，如果生產、配置做得不好，那麼部隊的受創機會相對相對變大，就無法攻打法國了。

在未破壞馬其諾要塞之前，不生產地面部隊

馬其諾要塞的攻略，屬飛機部隊攻打的方式最好。飛機的配置生產要以Bf 110C及Bf109E為中心構成。因為是要藉由Bf109E此對空部隊來取得制空權，Bf110C則具有地面攻擊與對空防禦力。雖然也可用Ju87B，但往往會成為敵軍戰鬥機的犧牲品。因此，在掌握制空權之前要先忍耐。

地面部隊要如何配置、生產？

破壞馬其諾要塞，或者生產城市區域是在要塞射程外之後，再配置，生產地面部隊較佳。如果太匆忙於生產的話，被害的程度是很慘痛的。此外，要配置、生產的話，一定要配置或生產有補給車。因為在攻入法國之前，玩者的城市可說一個也沒有。如果此時沒有補給車的話，被斷絕補給，因燃料、子彈用盡的我方部隊將會持續出現。此外，補給車也要以地面部隊保護前進，又因為補給車的燃料是有限的，因此往往所需求的可能就不只單一個了。還有須注意的是，補給一定會遇到障礙。



參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	40	Bock AGr	30		12
法國フランス	48	英國イギリス	12		

基本用語 7 索(さく)敵(てき)



將索敵模式（P 75）的水準予以提高時，從我方的建築物及部隊能看到索敵範圍內敵人的情況。

自國局面

初級	中級	上級
		
因敵我双方皆未採索敵規則，故可看到所有部隊的情況。	因敵我双方皆採索敵規則，故可視範圍受限制。	我方採用索敵規則，而敵方未採用。

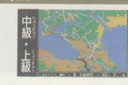
他國局面

初級



和自國局面同樣、可看到行動順序。

中級・上級



在他國局面之間、看不到敵方的行動。

(1) 建築物的索敵範圍爲一個六角格。
(2) 兵器的索敵範圍請參考性能表（☞P 59）。

基本用語 8 経(けい)験(けん)値(ち)

(1) 經驗值（EXP）在進行戰鬪時會上升，但下面的部隊除此之外，另有行特殊行動時，經驗值亦會上升。

補給部隊	供應其他部隊補給，經驗值亦會上升。
輸送部隊	向其他部隊進行輸送，經驗值亦會上升。
工作車輛部隊	進行工作時，經驗值也會上升。
爆擊機（轟炸機）部隊	進行爆擊（轟炸）時，經驗值也會上升。
步兵部隊	進行占領時，經驗值亦會上升。

(2) 當經驗值MAX（250）的時候，就可進行進化，但進化後的部隊，須有在生產線上才可以。

和Bock AGr 共同攻擊法軍

要塞攻略完後，航空部隊的經驗值想必應已提升，同盟軍的Bock AGr此時應處於苦戰當中。現在，要指揮航空部隊侵襲英軍、法軍。從中盤至後半將成為和同盟軍的Bock AGr共同作戰的局面。

假若可以完全破壞馬其諾要塞的話，那麼就可以藉著占領要塞西北的法軍城市，以提高生產力。也可以採取將部隊，逼近法國生產首都的方式，也就是使用在馬其諾防線西進的部隊，和與Bock AGr 共同南下的部隊的話，那麼双重、三重的波狀攻擊也就有可能了。而且如此又可分散法軍的攻擊。能够這麼做的話，那麼以後的展開就可以採取和法蘭西決戰時同樣的攻擊方法。

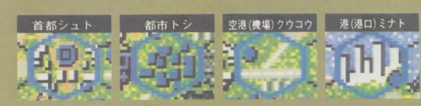


基本用語 9 地形 ちけい

描繪在六角格的地形，從基本上而言有24種。但、有時會受到轟炸、天候等因素而產生變化。

● 建築物

在地形當中的都市、空港（機場）、港（港口）、首都四種稱爲建築物，這些地形都以與這個國家同樣的色彩來表示，如果不屬於任何國家領土時，則以白色表示。



■首都……是最重要的建築物，若這個國家內所有的首都被占領或破壞後，這個國家就等於被征服了。
可以補給或補充地面部隊。
只有耐久度的部分才能得到軍事費。
一個國家不一定只有一個首都，但生產可能的首都各國只有一處，當可生產的首都周圍被敵人包圍，首都即呈現危險狀況，有時最接近的首都則自動成爲可生產的首都，而原先能生產的首都則無法再生產。

■都市……是這個國家的經濟來源，而耐久度的部分能得到軍事費。可對地面部隊進行補給補充。

■空港……可對航空部隊進行補給補充。

■港……能對艦艇部隊進行補給與修理。

● 其他的地形

● 鐵橋和橋分有架設在河川上及海上的。

● 鐵路有歐洲（ユーロ）鐵軌及蘇聯（ロシア）鐵軌兩種，蘇聯鐵軌只有蘇聯軍隊的火車，歐洲鐵軌是其他歐洲各國的火車才能移動。



能夠利用戰役模式進入這個地圖的人，可說是超級玩家。但若要得到和歷史同樣的勝利，則幾乎是不可能的。

這個地圖若是以標準模式，樂趣自不待言，但要以戰役模式取勝，可以說幾乎不可能，為什麼？因為對英國本土的攻擊只能採用飛機，為了要占領英國的城市、機場、生產首都，就必須有運輸機Ju52g5e來搭載部兵，並且須有機場能讓步兵下去。而在此圖當中，幾乎是不可能的。

假若不能掌握制空權，就要重新考慮攻擊方法

如果能在此圖獲勝的話，想必不是一件快樂的事。若想藉由強大的空中戰力，而懷抱著能夠盡興地對英國本土實施轟炸的浪漫想法。那麼，在實際上你將會發現並不是那麼一回事。首先英國的本土上四周佈滿了雷達，即使是索敵中級，也可補捉到航空飛機。又加上於英國的本土上沒有一座德國的機場，你將會發現戰鬪機無法於一輪回中回航。考慮做轟炸機的護航時，又加上反擊的因素，那麼飛機中途一架架掉落多佛海峽的悲慘命運將會持續上演。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	48	義大利イタリア	8
英國イギリス			40

小祕方

變更索敵、天候、有利作戰

為了那些再怎麼打都打不過電腦的人，遂設計了可作某種程度讓步的變更。通常在遊戲時，天候設定在ＯＮ，索敵設定在中級。待輪到自己上陣時，將天候改成ＯＦＦ，索敵用初級。將天候設定在ＯＦＦ的話，無論暴風雨或是下大雪都無所謂，可前進攻擊敵人。索敵初級則可看清所有敵軍。可說是非常方便的。





10 天候 てんこう

天候模式（☞P76）予以ON時，天候會隨時變化，所以因而使部隊的行動及地形變化帶來影響，又天候會受季節及氣候帶所左右。

天候有以下6種類：



晴

- 對各部隊的行動不會受到限制。
- 因下雨、下雪所造成的地形變化能恢復原來的狀態。
- 累積度的變化　－1（累積度不會有0以上的）。

曇（陰）

- 航空部隊的行動會受限制。
  1. 索敵範圍變成六角格範圍。
  2. 地面艦艇部隊的ZOC會消失，無法進行攻擊。
- 地形保持現狀。
- 累積度的變化　±0

雨・雪

- 航空部隊行動受限制。
  1. 索敵範圍成1六角格範圍。
  2. 地面、艦艇部隊的ZOC會消失，無法進行攻擊。
  3. 轟炸機無法進行轟炸。
  4. 無法從還有滑翔機殘彈的部隊降車。
- 累積度有使會使地形產生變化。
- 累積度的變化　＋1



嵐（暴風雨）・吹雪（暴風雪）

- 航空部隊行動受限制。
  1. 索敵範圍爲1六角格範圍。
  2. 所有部隊的ZOC會消失，無法進行攻擊。
  3. 轟炸機無法進行轟炸。
  4. 無法從還有滑翔機殘彈的部隊降車。
- 艦艇部隊的行動會受到限制。
  1. 所有艦艇部隊的ZOC會消失，無法進行攻擊。
  2. 揚陸艦（登陸艇）無法『降車』。
  3. 航空母艦無法『發進』（起飛）。
  4. 補給艦無法向其他船隻進行『補給』。
- 間接攻擊時命中率降低。
- 受累積度影響有時會使地形變化。
- 累積度的變化　＋2

累積度

若連續幾天下雨、下雪時，地面上會積雪、積水，引起地形產生變化，這個就是現在累積到什麼程度而表示出的程度。

雨

雨的累積度超過了3時…

雨的累積度超過了6

雪

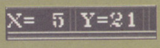
雪的累積度超過了3…

雪的累積度超過了6

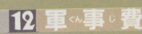
一旦累積度超過9時……

	雪			雨	
累積度	3	6	9	3	6
地形變化	地上	川	海	平地	道路

基本用語 11 座標



六角形游標在目前地圖的什麼地方，即予以表示出的座標。地圖的左上爲1，向右，或是向下方，共有62。縱方向爲「Y－O」、橫方向爲「X－O」會如此顯示出來。




基本用語 12 軍事費



生産部隊，補給武器或燃料時所使用的經費。軍事費在各國的局面開始前，會從自國的都市及首都自動的加算上去。而能夠加算出的金額，則須看此國所擁有都市數量及耐久度，而有所變化。此回没有使用的軍事費則會移轉至下個輪回。

英國本土轟炸，要有可靠的侵入途徑

欲渡過最短距離的多佛海峽，前往轟炸英國本土，由於敵軍的攻擊非常激烈，幾乎沒有辦法。然而地圖當中，果真就無法勝利嗎？這裏有一種方式，也就是從地圖的東、西二方途徑，用轟炸機去轟炸本土，但必須一口氣用大部隊攻擊，而且攻擊機戰鬪轟炸機必須從多佛海峽最短距離的地圖中央飛起，作為誘餌。這麼做雖然會遭受到很大的損失，但卻可達到轟炸的目的。其次的問題是轟炸場所，最好是選英國戰鬪機較易分散的地方，一方面留意雷達以及40毫米的博福斯高射砲，另一方面集中去轟炸城市。成功的話再轟炸機場，就按照這個順序。如果用經濟戰打法，只僅花錢購買航空部隊作戰的話，那麼，獲勝的可能性也相對增高。







在本遊戲過程中，不只是部隊的行動須由指令來控制，就連遊戲基本系統的變更，也是利用指令來進行。在這兒，就先介紹指令的進行。

A鈕（行動）指令

- 移動（☞39頁）
- 攻擊（☞42頁）
- 搭載（☞46頁）
- 降車（☞48頁）
- 發進（☞49頁）
- 占領（☞50頁）
- 補給（☞50頁）
- 合流（☞52頁）
- 爆擊（☞53頁）
- 工事（☞54頁）
- 武裝（☞56頁）
- 處分（☞57頁）
- 行軍（☞58頁）
- 性能（☞59頁）
- 進化（☞60頁）
- 改良（☞61頁）

A鈕（生產）指令

- 生產（☞62頁）
- 配置（☞63頁）

B鈕（操作）指令

- 次部隊（☞64頁）
- 首都（☞64頁）

C鈕（圖表・全自動）指令

- 全自動（☞66頁）
- 全體圖（☞67頁）
- 部隊表（☞68頁）
- 狀況表（☞69頁）
- 收入表（☞71頁）
- 開發表（☞71頁）

C鈕（選擇）指令

- 記錄（☞73頁）
- 音楽サウンド（☞74頁）
- 操作（☞75頁）
- 索敵（☞75頁）
- 天候（☞76頁）
- 系統システム（☞76頁）

C鈕（全地圖簡圖）

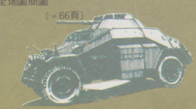
- 全地圖簡圖（☞66頁）

開始鈕（局面終了）指令

- 送信（☞78頁）
- 終了（☞78頁）

共通指令

- 中止（☞78頁）
- 決定（☞78頁）





不列顛戰役由德意志空軍獲得勝利之後，下一步行動為橫渡英倫海峽入侵英國本土的「海獅作戰」。

和不列顛戰役有所不同，可以同時玩陸、海、空作戰。以戰役模式可以玩到這個地圖的玩者，說其為本遊戲之王也不為過。可見來到此的路程有多麼艱辛。本地圖若是標準模式的話，那麼德軍的部隊會分散在相當廣大的範圍內。首先，為了作戰，要先整理部隊。若以戰役模式的話，為了作戰，要從生產首都移動部隊開始。

只有巧妙地運用潛水艇與艦隊，才能有利的展開進行

在標準模式中，德軍的虎子艦隊在生產首都附近。這支艦隊要儲存起來，作為英國本土的艦砲射擊用。為了讓艦隊移到英國本土沿岸，必須讓海上的英國艦隊與潛艇也受到妨礙。因此，要組成一支擁有三個部隊程度的潛水艇艦隊去攻擊在海上的英國艦艇。但是，潛水艇的速度只有3，比較慢，所以若一旦被追上就無法動彈。這是海上部隊的用法。飛機在敵對空攻擊部隊存在時，要把英國飛機誘拐到法國上空，包括提高經驗值的攻擊。轟炸機則是以大不列顛戰役的方式運用，從東北路徑與西北路徑侵入英國本土，再轟炸其北方的城市，如此，受害程度較低。以此方法從海上和空中來攻擊英國，便可消滅沿岸砲台以及雷達。只要沒有戰艦，那麼地圖的難易度將會下降很多，接下再用登陸艦開始登陸作戰就好了。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國 ドイツテイコク	52	義大利 イタリア	8
英國 イギリス			64

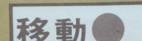
A（行動）指令

行動指令櫥窗



■操作方法

位於觀察地圖中的自國部隊，在行動之前，須用游標先予以對準而後按下A鈕，則行動指令櫥窗就會出現。



就是使部隊可在遊戲畫面上移動的指令。

除了G（碉堡）部隊以外，航空、地面及艦船上等所有部隊都可利用這個指令。

■操作方法

❶從行動指令櫥窗中，選擇『移動』。

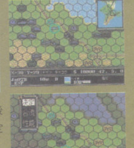
❷遊戲畫面的色彩會產生變化。可移動的地方，會顯現較明亮的色彩；不可移動的地方，會用較陰暗的色彩表示。



❸對於想要移動到六角格之內的，可用六角形的游標控制移動，而後按下A鈕。

如果移動距離長，如飛機的移動等，則先要選定目的地，然後按下C鈕，讓全地圖簡圖出現後，仔細觀察目的地的地圖，就可方便地移動。

（全地圖簡圖：☞66頁）



❹在觀察地圖上，部隊會朝向目的地移動，到達目的地之後，行動指令會再度出現。只僅做移動的時候，要選擇『決定』，想要有下一步行動時，請按下相關指令。

戰役模式比標準模式更難

因為標準模式初期就配置有部隊，所以不必再從首都移動配置及生產部隊。但是，若是戰役模式的話，就必須配置和生產，更要讓他們移往目的地。由於電腦在初期就有配置，因此玩者會晚幾回合，造成難度變高，使得戰役模式也愈困難。

即使在這個地圖中獲勝，也會損失相當數目的部隊，這樣的結果在下一個地圖的初期戰鬪中，愈發顯得捉襟見肘。

在這個地圖中，如果攻略期間的日數還有剩的話，那麼為了下一個地圖要先補充部隊，然後處理掉多餘的部隊，構成均衡的部隊，是值得推薦的觀念。特別是往往容易造成地面部隊少，海上的部隊多的情景時。





5國的同盟軍對付一國的作戰圖，只有一國且是南斯拉夫這樣的弱小國，但若是粗心的話，也會大意失荊州。

有否設定索敵・天候，地圖的難易度因之大大改變的圖就是這個。索敵以上級來玩的話，由於無法確定索敵範圍以外的敵人在做什麼，因此常有敵軍部隊已逼近到索敵範圍內的極限之後才發覺的情況發生，本圖可說是最佳例子。

參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	52	基督城クライスト	16
匈牙利ハンガリー	12	義大利イタリア	16
義大利イタリア	8	南斯拉夫ユーゴスラビア	36

小建議……………

讓電腦的思考模式也具有性格

在玩遊戲時，就像一無用處的義大利軍等、總感覺各國有其個別的特徵。這並非是思考模式造成的性格，而是由於部隊配置及地形顯示出微妙的部隊性格。這乃是開發人員想借助思考常式形成各國不同性格，而刻意設計出來的。

步兵視為畏途的地圖

這個地圖要如何攻打南斯拉夫所有占領的部隊是致勝的關鍵。因此，不要仰賴同盟軍，隊伍要分散，不要偏向某個地方，應有打算將其一個個消滅的心態。向南攻下去，特別是在西側的敵軍，由於被山岳阻隔起來，要攻打這一類的敵人，要用攻擊機的轟炸攻勢。只要注意敵人占領部隊的動態前進的話，此圖就不是什麼可怕的地圖，這點要牢牢記住。



移動

→攻擊 (☞39頁) ………移動後，就可直接進行攻擊 (驅逐戰車(JP)，以及牽引砲等二部隊除外)。
→搭載 (☞46頁) ………先將可以被輸送的部隊，移動到輸送用部隊上面，而予以搭載。
→降車 (☞48頁) ………到達目的地之後，將所搭載的部隊，朝周圍的六角格之1放置。
→占領 (☞50頁) ………有欲佔領的建築物時，先將步兵部隊移動過去在其上，進行佔領。
→爆擊 (☞53頁) ………將爆擊機部隊移動到要予以爆擊的建築物上，予以轟炸。
→合流 (☞52頁) ………移動到要合流部隊的側邊，然後進行合流。
→性能 (☞59頁) ………這個部隊的性能會予以顯現出來。

選擇『決定』之後，此部隊等於就已經行動終了。在行動終了的部隊，記號的側邊會用『E』表示。



移動時的規則

■關於移動力

(1)所有可以移動的部隊，每當前進到鄰接的六角形時，因爲受地形所規定的移動力(移動成本)影響，會有所消耗。

(例－1) 移動成本。



例如、移動力爲8的對空車輛D7，在道路、平地移動的時候，只會有1的移動成本會被消耗，因此可以移動8個六角格距離。而在森林裏面的話，移動成本是3，泥沼地區則有2的移動力被消耗，因此只能進行如圖般的移動而已。

(2)部隊不能進行超過它移動力的移動。而移動力未滿0的時候，就無法進入此地形內(恰好是0時，尚可進入)。

(3)對於在六角格內擁有ZOC的敵人，無法進入也無法通過。如果不小心進入了擁有ZOC的敵人部隊範圍內，則移動到此就算終了。

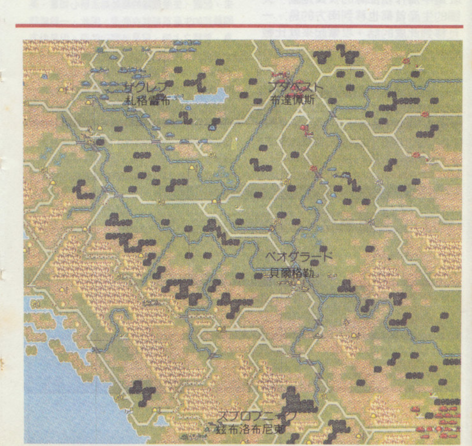
(4)和索敵範圍內的敵人進行接觸時，如果此一敵人部隊攜帶可以對移動中的部隊進行反擊的武器時，我方就會自動的受到反擊，而移動到此也算終了，部隊本身也會自動的成爲行動終了。

(5)在自國或同盟國的部隊上，可以自由地通過。可是在行動終了時，双方不能處在同一個六角格內。 (搭載：☞46頁例外)。

(6)部隊的進行是有限制的，對於不能進入的地形是決不能前進的。 (地形一覧：☞79頁)。

若以偏向進攻，或是依賴同盟國的話……

用索敵上級，天候ON來作戰的話，難度會驟然上升，南斯拉夫軍隊的動向完全看不見，而且是分散在整個地圖上，玩者的生產首都在地圖的北中央，希望可注意到。這種設定從東、西、南任何一個方向都能占領玩者的生產首都，且愈從東西二翼進攻的話，生產首都愈是被受威脅。那麼，應該怎麼做呢？首先，是部隊不要集中在偏一的方向。再者，以隨時可以回到生產首都的態勢，來移動部隊。在南斯拉夫軍的部隊中，有配置著SM.79的轟炸機，要注意此型的轟炸機會轟炸同盟軍的生產首都。再大的部隊，只要生產首都被破壞的話，被消滅也僅是瞬間的事。所以要派步兵去占領，去作成的生產首都。



■有關燃料的消費

(1)各部隊都需要消耗燃料來進行移動。換句話說，使用移動力1，燃料也會跟著消耗1。如果燃料到了0的這個部隊，就無法移動了。

(2)航空部隊例外

・航空部隊就算不進行移動，也是在飛行狀態之中，所以會消耗移動力的一半（小數點以下是四捨五入），此情況稱爲最低燃料消耗量。

但是，在自國的機場上，或者是被航空母艦搭載時，就不需要消耗燃料。

（例－3）燃料消耗量

移動力爲15的航空部隊，移動了3個六角格時的燃料消耗量是

（15÷2＝7.5）→四捨五入→8（最低燃料消費量）

移動力爲15的航空部隊，移動了10個六角形時的燃料消費量是

→10（通常的燃料消費量）

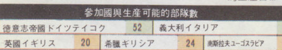
・航空部隊在燃料消耗完畢時，一旦在此局面終了時，會發生墜落的情形。

發生墜落時，若有搭載其它部隊，也會跟著一起消失。



以地中海作為部隊的狹長地圖，英國的生產首都也移到南方的島，一旦移到此處的話，攻擊起來就比較困難。

玩者的德國之同盟國只有義大利，而且能生產的部隊數只有16。和此相比，敵軍是英國、希臘、南斯拉夫三國，不僅是陸上戰，海上路徑，或是生產首都的占領方法，移動地方，都要仔細地考慮。



參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	52	義大利イタリア	16		
英國イギリス	20	希臘ギリシア	24	南斯拉夫ユーゴスラビア	16

其作戰計劃。這是一幅必須用大腦審慎考慮的地圖。

絶不要讓敵軍把最終的生產首都移到南方小島

這是一幅南北延伸，擁有複雜地形，並有一半是海的地圖。玩者的生產首都被山岳包圍起來，配置、生產部隊的移動無法稱心如意，英國最初的生產首都就在旁邊。因此，一般咸認為，要將之占領，只是時間的問題。但是對方一旦受到包圍的話，生產首都就會不斷地向南移動。如果和過去一樣，不停拚命地去攻取英國或是希臘的生產首都的話，那麼最後就會移動到漂浮在海上的小島。如此一來，因為沒有可供配置及生產的港口，就不能使用登陸艦來作登陸作戰，遂不得不利用運輸機。所以說，這裏必須用點腦筋。先占領敵方最後可能移往的生產首都，或者是用轟炸機去轟炸，之後再進攻陸地的生產首都，來贏得遊戲的勝利。這就是所謂必須用腦筋來玩的遊戲。

名將介紹

隆美爾
エル・ウィン ロンメル
德意志帝國

有「沙漠之狐」之稱的名戰略家

直到北非戰線前，他仍是位默默無聞的將軍，但在他僅以少數裝甲部隊迅速移動，巧妙地運用地形攻擊法，給予盟軍極大的打擊之後，就搖身一變為名戰略家。在最前線以獨自的方式指揮，巧妙地使用對戰車砲來攻擊，並用木製的假砲，以混淆敵軍等等，以其獨特的戰法來擾亂敵人，並且以仁道的態度對待俘虜。因此，不僅是自己人，連敵人都大大讚揚的一位將軍。於1944年自殺。

攻擊

就是用自己的部隊向敵人進行攻擊的指令。

擁有攻擊武器（除了反擊武器外）的全部隊。

■操作方法

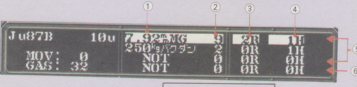
❶由行動指令檔窗中選擇攻擊。

❷武器選擇檔窗會顯現出來。

■武器選擇檔窗

會將所搭載的兵器和兵器的性能，以及殘彈數目顯示出來。

不過，第4段所列的武器是用來反擊的，所以無法以攻擊的指令命令它。



武器選擇檔窗

①搭載武器名稱…指搭載在此部隊上的武器名稱。

②殘彈數…………就是此武器現存的殘彈數量。

③命中率…………使用間接攻擊武器時，對於那地點（六角格）的命中或然率。
使用直接攻擊武器時，須按照攻擊順位（由數值大的一方先攻擊，而數值同樣時，就會成爲同時攻擊）。

④射程……………武器能攻擊的最大半徑範圍（H：HEX）。

OH：武器以外的東西　1H：直接攻擊武器　2H：間接攻擊武器

⑤攻擊用武器欄…透過攻擊指令，可發揮功效，當然，反擊時也可以使用。

⑥反擊用武器欄…只有在反擊時才會使用，不能藉由攻擊指令控制。

❸把游標對準著要使用的武器，按下A鈕。



❹當六角形游標出現在我們想要攻擊的敵人部隊時，畫面上會將此敵人部隊的能力顯現出來。
所以，對於想要予以攻擊的敵人部隊，游標對準確認後，再按下A鈕。



❺如果可以攻擊的敵人同時存在時，就得先選擇出一方，進行攻擊。利用所選擇的武器，在可以攻擊的敵人部隊上，會出現六角形游標，利用方向鈕▲▼來對準著想要予以攻擊的對象，然後再按下A鈕，戰鬥就開始了。



■部隊的能力表



①部隊（兵器）名稱
②X（橫）座標　③Y（縱）座標
④攻擊成功率　⑤機數

攻擊成功率

所謂攻擊成功率就是指部隊中的1機進行1次攻擊，成功的破壞敵人的或然率。此或然率會因自己部隊和敵人部隊的攻擊力、防禦力、地形效果、經驗值等的不同而產生變化。

攻擊力……此一武器所擁有的威力。
防禦力……此一武器回避損害的能力。
地形效果…利用地形回避損害的能力（此一數字愈大，遭攻擊時，所受的損失就愈小）。
經驗值……表攻擊的成功以及受到攻擊時回避能力等的累積。

攻擊成功率的計算方法

攻擊成功率（%）＝
（『攻擊力』＋自己的『經驗值』－敵人的『經驗值』÷2）
×（100－敵人的『防禦力』）×（100－敵人的『地形效果』）

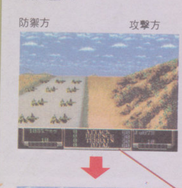
對於希臘的碉堡與艦隊、以及英軍艦艇，要巧妙地攻打

對於地面部隊或是空中部隊的攻法比較輕鬆，但問題是生產首都附近的碉堡，要如何迅速攻下來，以及在海上的敵人艦艇要如何擊垮，都是問題。特別是敵戰艦經驗值一升高時，問題就大了。所以要早點讓Ｊｕ87D裝備1.4ｔ炸彈炸彈來集中攻擊。



■戰鬪畫面

防禦方　　攻擊方



①部隊會出現在畫面上

部隊名稱
部隊的單位數
INTiATIVE……先行攻擊權
- 有這種記號的部隊可以先行攻擊。
- 彼此部隊都沒有此種記號時，就會同時攻擊。

ATTACK……攻擊力
DEFENCE……防禦力
TERRAIN……地形效果
EXP……經驗值
TOTAL……總合值



②開始進行攻擊時，經驗值會替代地形效果表現出來。

❺ 攻擊終了的部隊，等於就是行動終了。

攻擊的規則

有關攻擊

(1)攻擊是必須以1部隊對1部隊進行。就算是同時有2個以上可以攻擊的目標出現，也只能選擇1個。

(2)攻擊進行時，對鄰接的敵人，應進行直接攻擊；對遠方的敵人，則進行間接攻擊。直接攻擊可用在移動之後，而間接攻擊時，則不能移動。

(3)各武器都有屬於它的攻擊次數。指武器在進行攻擊時，其對敵人的攻擊次數的規定。

如此値為2的武器，則是「一架在一次的攻擊中，有可能將敵人的二架予以破壞」。(攻擊次數：☞武器資料191頁)



1941年6月22日、星期天、凌晨3時、通過晨霧，德軍3680輛戰車，以及2770架飛機開始進攻蘇聯，「巴巴羅薩行動計劃」於焉開始。

這個地圖開始的年月和巴巴羅薩作戰計劃是同日期。地圖從東普魯士入侵開始，以北方軍集團占領立陶宛、拉脱維亞、及愛沙尼亞，直指列寧格勒。開始侵攻初時，這些敵軍皆是屬過時的部隊，所以可以輕鬆地擴大戰線。但到了最終目標列寧格勒，從週邊來的敵軍才真是可怕。

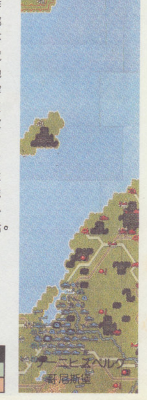
要注意從列寧格勒來的敵軍部隊

列寧格勒Ft的初期生產首都，在第一回合就得趕快將其包圍，為了達到這個目的，須把我方飛機放置於生產城市及機場上空去，來阻礙停止敵人部隊的生產，然後以地面的部隊將之迅速包圍起來。如果動作太慢的話，就會讓敵人有機會大量生產對空部隊，而且敵人的飛機會從內陸移過來。如此一來，包圍，占領將會變得分外困難。同時為了要攻擊列寧格勒的蘇聯艦隊，也必須生產潛水艇。

同盟國芬蘭雖然沒有戰力……

芬蘭軍的戰力，都是一些脆弱的部隊，而且部隊數目只有16，很少。但是，這個同盟國有引開列寧格勒Ft主力部隊，以及蘇聯艦隊北軍Ft的任務，如此會使玩者的進攻較爲輕鬆。

但是，相對地以脆弱的芬蘭軍作爲對手，敵軍部隊必然會提高不少經驗值。也就是說，在這個地圖上，愈往列寧格勒走，遇到經驗值愈高的敵軍的機率也愈大，部隊的消耗也會愈激烈。更要注意的是，由於城市、機場少，必須時常留意補給。



參加國與生産可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	芬蘭フィンランド	16
列寧格勒レニングラド	64	北軍Ft ノーザンFt	12

(4)對敵部隊的攻擊，如果成功率是 0，則使用此種武器來攻擊，也無法破壞敵人。



①可以攻擊
②不可以攻擊

直接攻擊

(1)對於鄰接的敵人可以進行直接攻擊。
(2)能進行直接攻擊的武器，其射程爲 1。
(3)受到直接攻擊的防禦方部隊，可以進行反擊。
(4)進行直接攻擊時，命中率高的一方會先開始攻擊，如果命中率一樣，就會採取同時攻擊。

間接攻擊

(1)可以對距離2個六角格以上的敵人進行攻擊。
(2)能進行間接攻擊的武器，其射程要在2以上。
(3)受到間接攻擊的防禦方部隊，無法進行反擊。
(4)間接攻擊在移動後就不能進行。

射程4的間接武器的攻擊範圍
①可以攻擊　②不可以攻擊

(5)間接攻擊時的命中率，就是指擊中此部隊的或然率，就算沒有命中目標，也會命中目標周圍的六角格中的一個。如果附近有部隊時，則不分敵我關係，都會受到攻擊。
(6)所表示出來的命中率，是距離2個六角格的值。進行間接攻擊時，攻擊的目標愈遠，就愈不容易命中，距離目的地，是以六角格計算，則每多一個六角格的距離，命中率就會降低5%。
(7)無法以間接攻擊武器來攻擊鄰接在旁的敵人部隊。

反擊武器

(1)武器選擇櫥窗所顯示的第4段武器就是反擊武器。
反擊武器就是指無法在自己行動局面的時候，利用『攻擊』指令來控制的。是受到敵人攻擊時，自動進行反擊(當然是限定在敵人擁有攻擊力的時候)中才能使用。



攻擊時的例外

(1)牽引砲（Q）部隊和驅逐戰車（JP）部隊，在移動後就無法予以反擊。
(2)利用火炎放射機型態的武器攻擊，不會受到地形效果的影響。

名將介紹

朱可夫
ゲオルギー・ジューコフ
蘇聯軍

包圍德國第６軍的司令官

1932年進入福倫塞陸軍大學，成為戰車與降落傘專家，在諾門罕與日本軍作戰。於1943年成為元帥，1944年指揮烏克蘭軍作戰，1945年占領柏林。包圍在史達林格勒樸勒士率領的第６軍，也就是朱可夫所指揮的。



■關於運輸■

運輸是用來搬運移動力低的部隊，或是欲跨越無法跨越之地形，要搬運部隊時使用。

基本上說來，用搭載指令把部隊移到目的地，之後，再用下車(降車)指令把部隊放下。但若是欲從航空母艦上卸下飛機時，就必須使用起飛(發進)的指令。

搭載

是把想要運輸的部隊，搭載於可供輸送用部隊上的指令。至於搭載指令，必須在移動後才能進行。

除了E・EP(鐵路)之外所有部隊，及艦載飛機部隊。

■操作方法

❶爲了要搭載，欲前往至可搭載的輸送用部隊時，要使用「移動」指令。



2 來到可供運輸的部隊上方時，會出現行動指令表，從中選擇搭載指令。如此一來即搭載於運輸部隊上了。

3 來到輸送用部隊的上面搭載之後，被搭載的部隊，和予以搭載的部隊，都屬於行動終了。



搭載的規則

可以搭載的武器種類

(1)視武器的種類而定，可搭載的部隊型態和架數皆有所規定。至於內容，在性能表(→59頁)有所註明。



德蘇之戰的第二步，就是蘇維埃軍用碉堡建立的數道要塞防線，等待玩者的進攻。

作為巴巴羅薩作戰計劃的第一階段，德軍以列寧格勒為目標的北方軍集團，莫斯科為目標的中央軍集團，以及基輔・烏克蘭目標的南方軍集團，合計153個軍師團的3個軍集團開始進攻，這個地圖是以中央軍集團作戰，以明斯克・斯摩陵斯克作為目標。

真的可以完成與史實完全相同的閃電戰術嗎？

當作是史實上的攻擊來看，玩者的德意志之最終目標地點，是從東方的斯摩陵斯克，南下到基輔。同盟軍基督城(クライスト)進攻方向為基輔。也就是玩者占據了斯摩陵斯克之後，讓部隊南下，然後再與基督城軍隊會回攻擊最後的目標基輔，如此從北、西包圍的形式來奪取。不過實際的遊戲上，在敵人碉堡的攻擊之下要到達這裏，是非常困難的。

參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	64	基督城クライスト	36	匈牙利ハンガリー	16
西方面軍ウエストFt	64	SW Ft	56		

標準模式與戰役模式的差異

標準模式因爲在西、南、北三方都有配置部隊，因此初戰的攻擊比較輕鬆。而且，在各單位中，尚有射程長的部隊，要進攻碉堡也比較方便。先用飛機來奪取處在德意志帝國軍生産首都東方旁以碉堡防守的橋樑，然後用配置在北方的部隊來夾擊敵人。如果戰役模式的話，由於北方沒有配置自己的部隊，如此一來就要採取有效率的戰爭。變成只要把橋樑二端的碉堡攻下，至於處在其他地方的碉堡能不管就儘量不要加以理會了。此外，必須切記盡量不要讓敵人生産出新的部隊。



■可搭載的武器種類

	搭載記號	
步兵部隊		步兵(I)部隊
牽引砲部隊		牽引對戰車砲(QP)部隊 牽引加農砲(QU)部隊 牽引火箭砲(QN)部隊 牽引高射砲(QR)部隊
小型地面部隊		小型(S、L、T、TH、TK)的地面部隊
大型地面部隊		小型・步兵・牽引砲・鐵道(E、EP)以外的全體地面部隊
艦載機部隊		艦上戰鬪機(FC)部隊 艦上攻擊機(AC)部隊 艦上電擊機(VC)部隊

滑翔機(グライダー)

(1)在搭載的武器上擁有滑翔機的部隊，一架滑翔機要加算如下的搭載量。
　I型態、T型態、Q型態的任何一種，或是一個部隊分。
(2)滑翔機讓搭載部隊下車後，就會消失。
(3)要將部隊搭載於持有滑翔機的航空時，必須先查明搭載武器的滑翔機剩餘數量後，再進行。

搭載限制

(1)因爲戰鬪，使運輸中的部隊減少時，所搭載的部隊數量也會隨之減少。
(2)前往運輸車等地面部隊做搭載時，有些會受到地形影響，而有無法前進的場所。
(地形一覧表：☞79頁)
(3)地面部隊欲利用運輸艦來搭載時，只能在港口進行。
(4)欲把艦載機利用航空母艦搭載時，任何地方皆可以進行。
(5)欲把地面部隊用飛機（運輸機隊）搭載時，只能夠在機場進行。

(例)



◀步兵部隊・牽引車部隊・小型地面部隊・大型地面部隊的任何一種，皆可以搭載3個部隊單位。

改變基督城同盟軍之作戰戰術

基督城要單獨奪取基輔是很困難的，欲幫助基督城軍隊早日奪取基輔。首先，德軍的進攻途徑主力要從地圖的北邊向南，一邊壓迫敵人，一邊向明斯克進行，並避免胡亂地作碉堡攻擊。為了飛機以及地面部隊，更要早日占領能作為補給場所的城市、機場，這乃是主力部隊的戰法。其次要讓分散的部隊，從背後攻擊基輔的蘇維埃南西方面軍SWFt，讓基督城軍隊的攻擊較輕鬆。如果基督城軍的部隊消耗過於激烈的話。那麼，對於德軍主力部隊的進攻速度有剎車的作用。所以，絕對不要用中央突破來作碉堡的突破。碉堡有19個，只要不破壞，敵人也就無法再多生產出19個部隊。

降車

這是要讓運輸部隊下車的指令，降車指令無論是在移動前或移動後都可使用。

可說是除了航空母艦外的運輸用部隊。

■降車方法





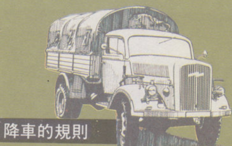


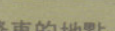
❶ 要從行動指令欄窗中，選擇「降車」。

❷ 在運輸部隊的周圍，會有六角格游標出現，接下，用方向鈕的⇦⇨（左右）來選擇降車的地點，再按A鈕決定。
如此所搭載的部隊就會被放下。

❸ 進行了降車後，運輸部隊及被放下的部隊，就會呈現行動終了的狀況。

❹ 此外，降車後，如果運輸用部隊和敵人鄰接時，就會自動轉移到攻擊指令，進行支援射擊。支援射擊終了後，就會呈現出行動終了的情況。





降車的規則

降車的地點

(1) 要視運輸部隊的所在地如何，有些地方不能降車。
請參考地形一覽表（☞79頁）

(2) 降車前，先看降車地點的地形如何，有些地方不能降車。
基本上，就地面部隊來說「山」、「雪山」都是不能降車的。

滑翔機

(1) 能讓滑翔機降下的地形（遊戲上多指坐在滑翔機上的部隊）只有如下的地形而已。
「平地」、「道路」、「沙漠」、「冰凍河川」、「冰凍海洋」、「機場」、「高速公路」。

(2) 滑翔機在降車後會消失（剩下量會減少）。



這是在巴巴羅薩作戰計劃中，從南方軍集團的遨德薩進攻克里米亞半島的地圖，縱橫無盡的鐵路與碉堡要塞，要如何進攻？

標準模式與戰役模式的差異即在，前者已有初期配置，而且有幾個部隊已到達南方的遨德薩，而後者為支援匈牙利及羅馬尼亞的軍隊，必須由地圖西北的生產首都來配置及生產部隊，再伺機進攻。所以成為慢了幾回合的型態。

只能祈求同盟軍，能徹底守住配置地點

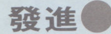
玩者在西北端有生產首都。同盟軍雖有匈牙利及羅馬尼亞二國軍隊，但在戰力上並不可靠。我方必須在此2國遭受敵人攻擊，被毀滅之前，能够讓部隊朝向在地圖南邊海岸的遨德薩及東北的基輔進兵。

部隊必須經常補充，使遊戲展開比較輕鬆

部隊的補充雖是鐵則，但如果前線距離拉得過長，則會浪費生產出的部隊開拔到最前線的回合數，為防患未然，應要占領可供作為補給據點的城市或機場，並注意部隊的補充及補給。能够加以利用的部隊是Bf110E此飛機。燃料有72，如果再搭載500 kg炸彈的轟炸裝備，又加其具有對空能力，所以拿此機作為地面支援是最合適的單位。要注意蘇維埃軍的部隊有能够做對空及對裝甲兩用攻擊的單位，此單位即是ZisAA和能對空間接攻擊及對地攻擊的IAG−10AA。地面部隊則要趁早攻擊BT−7M，以免讓它進化成T34／76。此外，還須注意KV−11A自走重步兵砲，以及能做間接地面攻擊可發射自走火箭砲的卡鍬夏(カチューシャ)。



參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	64	匈牙利ハンガリー	12	羅馬尼亞ルーマニア	20
蘇維埃聯邦ソビエトレンボウ					64



發進（起飛）

艦載於航空母艦上的航空部隊，要使之起飛的指令。
起飛的指令僅在移動前可以進行。

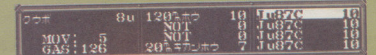
只有航空母艦部隊而已

■起飛方法



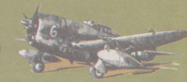
❶ 從航空母艦的行動指令櫥窗，來選擇「發進」。

❷ 所搭載的艦載機會被顯示出來，此時，把要使之起飛的飛機，利用方向鈕，以上下來選擇「發進」。



❸ 起飛的艦載機可選擇「移動」、「補給」、「武裝」、「處分」、「性能」等５種指令。選擇了各個指令後，就和一般飛機的指令做同樣操作。

❹ 艦載機行動終了後，航空母艦本身不會成爲移動終了的狀態。



起飛的規則

(1) 「發進」的指令，只有航空母艦（ＷＣ）可以進行。
(2) 「發進」的指令，只有在移動前才能進行。
(3) 到起飛爲止，都是屬於航空母艦的行動指令。但在起飛後，就變爲搭載機的指令。

勿隨便破壞碉堡

在遊戲的中盤，非戰不可的便是構築在南北的碉堡要塞。有10個碉堡要塞，除了利用飛機攻擊外，別無良方，可見其堅固性。此要塞若無法突破，則很難進攻基輔。首先，破壞二條鐵道兩側的碉堡，來建立進攻的路徑。因為此地已經鋪設有道路，所以最適合部隊的移動。通過這兩個地方後，從北移往基輔，再以第二生產首都做為目標，如果情況許可，先占領第三生產首都伯爾可布。如此，玩者在北邊路徑進攻的移動量即可減少，便能攻略此地圖

由於無可避免要與黑海的蘇維埃艦隊作戰，所以會被迫分散航空兵力，這點必須注意。





這是以中央軍集團進攻的地圖。隨著冬天的來臨，化為地獄般戰線的地圖，能否到達莫斯科？

地圖的難易度提高，天候如果使用ON，便會變成冰天雪地，而部隊也受地形影響，難以移動。在地圖南方，有德國名將所率領的庫得里安同盟軍部隊，若和敵人的布利楊斯Ft作戰，必會消耗許多軍力。如此一來碉堡要塞就更堅固了，因此，在此要有艱苦進攻的覺悟。

布利楊斯Ft，最初的軍事費是零

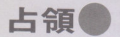
庫得里安的部隊如果能順利的進攻敵人的布利楊斯Ft，則作戰將會很輕鬆。第一回合，布利楊斯Ft的軍費是零，所以不能生產部隊。但若經過數輪回之後，因為它擁有第二多的都市數，未來將成為可怕的對手。因此初戰的戰術必須從容計劃。

必須提早使敵人的生產首都移到東方

首先，玩者的主力必須放在卡里寧方面軍Ft及西方面軍Ft之上。一邊補助庫得里安，一邊要趁早占領布利楊斯克Ft的初期生產首都。為達此一目的，要趕快把敵人的最前線部隊變成毀壞狀態。但是，對峙的敵方部隊是卡里寧・布利楊斯克、西方面軍所構成，而且負責保衛中央的西方面軍Ft，就軍費及都市數而言，是強力的軍團。因此首先要掌握制空權，先攻擊敵人的加農砲，若能順利的從北側來壓迫敵人的三軍集團，情勢更有利，以後只要用扇狀的進攻方式即可。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	庫得里安グーデリアン	40
游擊隊パルチザン	8	卡里寧方面軍カリーニンFt	40
布利楊斯克ブリヤンスクFt	40	西方面軍ウエストFt	64



占領是將敵國或是中立國的建築物（都市、機場、首都、港口）占據。占領之後，他國的建築物可歸爲自己國的建築物。

只有（I）部隊而已。

■占領方法







❶ 使用「移動」指令，使其移到欲占領的目的地。

❷ 移到目的地的上方後，又會再有行動指令出現。這時候，就選擇「占領」。
※若已在目的地上方時，就直接從行動指令中選擇占領。

❸ 建築物的耐久度會降低，若呈現出【0】時，這建築物就會被占領，歸爲自己國家的建築物。
進行「占領」的部隊，就此成爲行動終了的狀態。

占領規則

(1) 能進行「占領」的，只是I（步兵）部隊而已。
(2) 可以占領的地形只有敵國或中立國的建築物（都市、機場、首都、港口）。此外，被破壞的建築物也不能占領。雖然同盟國的建築物也可以占領，但一旦占領之後，同盟國立刻成爲敵國。
(3) 移動之後也可以做「占領」。
(4) 剛被占領後的耐久度就變成「20」。

補給

能够補給在戰鬪時消耗掉的彈藥和燃料，也能補充因爲戰鬪而減少的部隊機數。此外，也能針對鐵路、艦船單位進行修理。

全部隊

■補給方法

❶ 從行動指令中選擇「補給」。
（「補給」只有在移動前可以進行）



❷ 能自動補給

※如果欲一次就對全部需要補給的部隊進行『補給』時，把『全補給』變成ON，就可以進行所有ON的『全自動』指令。(☞66頁)

補給規則

軍費的消耗

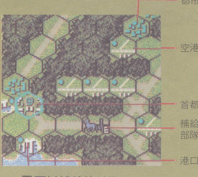
(1) 進行補給後，會把所使用的軍費消耗掉。

可以補給的地形

(1) 可以補給的地形如下：

- ●地面部隊——「首都」、「城市」、「補給車鄰接的六角形」
- ●航空部隊——「機場」、「航空母艦」
- ●艦船部隊——「港口」、「鄰接補給船之六角形」。

※「鄰接補給車(船)的六角形」雖然可以進行燃料、彈藥的補給，卻無法進行部隊的補充(修理)。



■可以補給的地點

(1) 補給車指「補給馬車」、「補給卡車」、「補給半履帶車」。

補給馬車　補給部隊　補給半履帶車

(2) 補給車還可搭載武器的「補給物質」向其它部隊進行補給。可是一旦「補給物質」到達「0」時，就無法補給。

(3) 有些因爲部隊所處地形的影響，雖然補給車到了其鄰接區域，也仍無法補給。詳情請參考地形一覽表(☞79頁)。

(4) 「補給物質」1的成本是一組$10，也就是說，可從補給馬車(可載補給物30)得到$300量份的補給。

關於所搭載的部隊

(1) 對被搭載的部隊不能行補給，但搭載在航空母艦部隊(WC)上的艦載機可接受補給(只是不能接受架數的補充)。

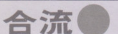
修理

(1) 艦船・鐵路部隊進行補給的同時，也會進行修理。至於經過了修理所恢復的耐久力，不會超越原來的耐久力。

從卡里寧Ft攻擊就輕鬆嗎？

蘇維埃軍的西方面軍Ft是以要塞化的16個碉堡防守其生產首都。第一次想攻陷這個初期生產首都勢必消耗許多部隊。首先，逼近北邊的卡里寧方面軍 Ft的初期首都，再從北方壓迫西方面軍。然後與南方的庫得里安同盟軍協力，採取由南方挾擊的方法才易成功。而且，若不注意其首都看不見的游擊隊，則辛苦占領的都市、機場將會被奪取，補給路線也會被打斷，因此要特別注意。這個地圖的廣大的平原，而且天候若設定在ON，則會下雪，會防礙進攻。此外，溶雪會化成一片泥沼，妨礙部隊的前進。況且，這是屬機場較少的地圖，如果疏乎了對飛機的補給，那麼飛機會因燃料用盡而一架架墜毀，所以這也說是補給十分重要的地圖。



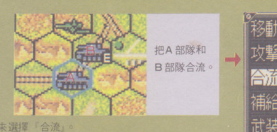


將機數已減低到成弱體化的部隊，
用合流的方式，來加以強化。

所有艦船・鐵路部隊，及除了一部分的碉堡部隊外的全部部隊

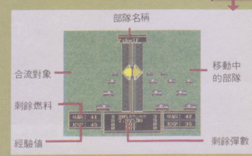
■合流方法

❶先要移到想合流部隊隔壁的六角形。



❷從所出現的行動指令，來選擇『合流』。

❸可合流部隊的名稱會顯示出來，之後，再利用方向鈕選擇出想合流的部隊，再利用A鈕決定，然後，就會呈現出合流的畫面。



❹利用方向鈕◁▷(左右)使部隊移動。
❺部隊分配終了後，就按A鈕。
❻合流終了後，合流者和被合流者皆屬於行動終了的狀態。

合流的規則

(1)進行合流時・燃料・彈藥數・經驗值等的數量皆會被平均化。
(2)不能超過此部隊的最大構成機數來進行合流。
(3)合流必須同種類的兵器才可以進行。
(4)搭載中的部隊不能合流。
(5)「合流」在移動前、後皆可進行。但是，一旦進行之後，就變成行動終了的狀況。
(6)鐵路(E)・艦船(W・Z)的所有部隊，和碉堡(G)部隊的一部分不可以合流。



這是與莫斯科４Ｐz 相同的地圖。只不過同盟軍赫普那在北方，玩者的德意志帝國在南，與4Pz顛倒配置的地圖。

雖與同盟軍的配置南北相反，但地圖的難易度不同。前幅地圖的庫得里安，以地面部隊爲主力，但赫普那有相當的航空兵力。看來似乎比較有利，但事實上，因爲受飛機燃料的補給與補充花費較大，而且空港少，所以，只有在首仗進行得比較順利。

首先必須趁早攻陷布利楊斯克方面軍Ft的初期生產首都

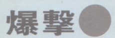
因爲布利楊斯克Ft的軍費是零，所以在此回合不能生產部隊。利用飛機來消滅射程爲５的對空部隊，即76ＡＡ砲，並儘快打倒密集配置在最前線的敵軍地面部隊，然後再捨身去轟炸布利楊斯克初期生產首都附近的生產都市、機場，則敵人的部隊生產數會減少。

標準模式比戰役模式更輕鬆

戰役模式在第一回合配置，生產後就告結束，因爲蘇維埃軍已經進兵到生產首都附近，如果被蘇軍先下手，則將成爲苦戰。在標準模式是打垮了敵人的最前線，但戰役模式却變成被敵方部隊包圍的形式。這種狀況也同樣發生在4Ｐz，向南北延長的戰線因爲被敵人的３軍切斷而失散，並且陷入與盟軍無法取得聯絡的狀態。在蘇維埃戰線的範圍內，皆無法避免這種劣勢的發生。因此，在初戰時，要如何讓部隊移到南北分散的戰線，這點非常重要。



參加國與生産可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	赫普那ヘープナー	40
游擊隊　パルチザン	8	卡里寧方面軍カリーニンFt	40
布利楊斯克ブリアンスクFt	40	西方面軍ウエストFt	64


爆擊

欲破壞敵人的兵器，是使用「攻擊」指令。而對地形也能造成損傷的，則是這個爆擊(轟炸)指令。

(轟炸)

轟炸機（B）部隊（包括BU、BR部隊)

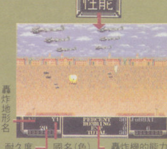
■轟炸方法

❶從行動指令中選擇「爆擊」。





❷對現在的地形只能進行轟炸，如果這個地形的耐久度呈現『0』時，就等於被破壞。



PERCENT	……命中率
BOMBING	……命中數
EXP	……………經驗值
TOTAL	………損害耐久度



※如「建築物（☞35頁）和橋樑」等耐久度高的地形，光靠一次轟炸都無法破壞的情形也有。

轟炸的規則

(1)轟炸只能用「B炸彈」來進行，至於「B炸彈」在普通「攻擊」時是不能使用。

(2)即使受到轟炸也不會改變的地形，就不能進行轟炸。

(因爲「轟炸」所造成的地形變化一覽表。(參考☞79頁)

(3)轟炸在移動後也能進行。

(只是目的地的六角形內，若有其它部隊進入時，就不能進入此六角形，也等於不能進行轟炸。

(4)地形的耐久度所造成的損害量

DMP（損害耐久度)＝20×機數×2×命中率

身處南北向的碉堡要塞，必須步步爲營，小心前進

如果占領了布利楊斯克Ft的初期生產首都，便要讓部隊移動朝向下一個生產首都，作扇狀進攻，以便對赫普那盟軍進行補助態勢。因爲戰線不斷延長，又必須躲避敵方3軍的攻擊，而戰線也不知何時會被切斷，所以要經常注意部隊的補給與補充此一事項。如果能與赫普那會合，那下一次便要攻擊西方面軍Ft要塞化的初期生產首都。攻擊此要塞必須從南方推進部隊，若能利用包圍的形式是最好的，沒有必要隨便去破壞所有的碉堡。若有可能，儘量留下碉堡，讓其生產首都移動，如此，會減輕對布利楊斯克部隊和最後生產首都的負担，然後再讓部隊北上，便能攻陷西方面軍與卡里寧方面軍。



工事
（工程）

提升建築物的耐久度，並可設立要塞。此外，對於建築物和橋樑能進行修理，並對地形補修的指令。

只有T部隊的工作部隊而已。

■工事方法

❶從行動指令中選擇「工事」(工事只能在移動之前進行)。

❷會有「工事內容櫥窗」顯示出來，就從這裏選擇工事吧！

❸「工事」終了的部隊，會成為行動終了的狀態。



工程規則和各工程的方法

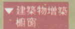
(1)要進行「工事」時，如果武器表內沒有「資材しきい」，就無法進行。進行一次「工事」，就會使用掉資材〔1〕。

(2)進行一次「工事」時，燃料會消耗〔10〕。(但燃料即使降到〔10〕以下，也可以繼續工程)。

建築物建築　軍事費：10（欲把耐久度提升到10所需要的軍費）

能提升自己國家的建築物（首都・都市・機場・港口）、橋樑・鐵橋等的耐久度。

●在可以增築物的地形上選擇「增築建築物」之後，就會有增築建築物的櫥窗顯示。在此，選出要花費多少經費就可得到多少增建的建築物。


▼建築物增築櫥窗



$	:DMP
10	105
20	110
30	115
40	120
50	125
60	130
70	135
80	140
90	145
100	150

(1)耐久度的上限是250，就無法再超越。

(2)一次工程對於TK型態的部隊1機，可提升耐久度5。(也就是在10機齊全的狀態下，一次工程的耐久度可以提升到50以上)

要塞設置　軍事費：400

要設置要塞

●在要設置要塞的平地六角形上，選擇「要塞設定」後，就會顯示出要塞。

(1)能設定要塞的地形只有平地。

(2)這種工程不會受到TK狀態部隊的數量左右。

要塞徹除　軍事費：100

徹除要塞，使其恢復原來的平地。

●在要塞六角形上，選擇「徹除要塞」後，要塞會消失，再恢復平地。



這是奪取烏克蘭的德國南方軍集團，作爲最終到達目標的羅斯托夫的攻防地圖。此事發生在11月21日。

地圖的南方是亞速海，蘇維埃的艦隊即分佈在此。內陸是廣潤的平原和一些潮濕地帶，與作爲據點的都市、機場群的距離很遠。在這地圖上，必須讓部隊從內陸側南下，與蘇維埃軍的南方面軍Ft及南西方面軍Ft作戰，但如果沿着海岸進攻，會遇到蘇維埃艦隊的艦砲射擊，必須注意。

別忘了敵人的部隊進化

這地圖雖然沒有碉堡要塞，但初戰時，會因敵人的航空部隊而陷入苦戰。愈往內陸的東方去，則敵人的攻擊愈激烈，將會叫苦連天。在最初，最前線對峙的敵人SW Ft 是以航空機爲中心的配置，而且幾乎都是強敵MiG-3。必須注意，勿在初戰時就受到毀滅性的打擊。

也是受到敵人的波狀攻擊而進退維谷的地圖

和SW Ft初戰，吃過其屬飛機攻擊的苦頭後，又受到南方面軍Ft地面部隊的攻擊，不光僅只如此，配置在地圖東北的SW Ft強力的戰車部隊，也會向西進攻玩者的地面部隊，情勢如此危急，因此在這地圖上，如果稍不留意，就沒有多餘時間去補給、補充。所以要注意，預防敵人的配置成爲微妙的波狀攻擊形式。同盟國的羅馬尼亞軍能生產的部隊數爲16，幾乎無法視爲戰力，所以須經常注意從南方來的敵南方面軍Ft的壓迫進攻不可。因此在初戰時，無論如何，要把敵人的MiG-3消滅。此外，SW Ft的生產首都雖然只有一個，但也要注意其工作部隊，在尚未提高生產力時就要把它占領。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	羅馬尼亞ルーマニア	16
南方面軍サウスFt	64	SW Ft	64

(1)徹除後就恢復平地六角形
(2)這種工程不會受到ＴＫ型態部隊的左右。

鐵路修理　軍事費：150

能把被破壞的鐵路修復。同時，也能把鐵路的軌距變為自己國家的規格。

●在被破壞的鐵路，或是自己國家以外軌距的六角形上，選擇了「鐵路修復」時，鐵路就會自然而然地被修復。
(2)被修復的鐵路，就直接變成了該國的生產系統的軌道。
例如：若由蘇聯的軍隊修復，就只有蘇聯的列車得以通行；若由德軍來修，也只有德軍的列車才走的了。
(2)這種工程不會受到ＴＫ型態部隊的左右。

鐵路徹除　軍事費：100

要把鐵路徹除

●在鐵路六角形上選擇「鐵路徹除」後，鐵路會被徹銷。
(1)被徹銷後，會變成崩潰的鐵路。
(2)這種工程不會受到ＴＫ型態部隊的左右。

橋樑修復　軍事費：300

把被破壞的橋樑修復

●在被破壞的橋樑的六角格處，選擇「修復橋樑」。其次，再把要修理的橋樑六角格，用六角形游標來標定。此時，橋樑會被修復起來。
(1)橋樑修復後，「破壞的鐵橋」會變成新「鐵橋」，「崩潰的橋」會變為「橋」。
(2)這種工程不會受到ＴＫ型態部隊的左右。

道路修復：軍事費：100

被破壞的道路可予修復。

●在被破壞道路的六角格上，選擇「道路修復」時，道路將被修復。
(1)這種工程不會受到ＴＫ型態部隊的左右。

建築物修復　軍事費：500

被破壞的建築物（首都、都市、機場、港口）可予修復。

●在被破壞建築物的六角格上，選擇「建築物修復」時，建築物即會修復。
(1)被修復的建築物，可成為自己國家的建築物。
(2)剛被修復後的耐久度會變成50。
(3)本工程不會受到ＴＫ型態部隊的左右。

要攻擊南方面軍Ft時，非和蘇維埃艦隊作戰不可嗎？

此一地圖乃回合數進行愈多，敵人的攻擊便愈激烈，作爲最終目標的羅斯托夫，最好先假想它設防有蘇維埃艦隊。這地圖的攻略法即，首先占領在地圖中央的SW Ft和南方面軍Ft的初期生産首都，然後，直接南下，進攻羅斯托夫。如果採取往南方的途徑進行，因沿岸有蘇維埃艦隊把守，所以用地面部隊去攻打南方面軍Ft是很難的，必須找到能和飛機作相當緊密的聯繫，以及成功的部隊之補給與補充的時機才行。如果是戰役模式，那下幅地圖便是莫斯科2Pz或是塞瓦斯泬浦。因爲上述情形皆要作戰，所以經驗值提高的部隊，絶不要隨意犧牲。



武裝

兵器部隊、可配合局面將武器變更裝配。

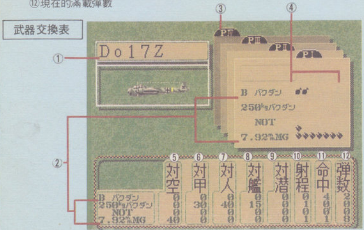
全部隊

■武裝方法

❶ 從行動指令中，選擇『武裝』。
（此時可事先移動到可補給的六角格之前。）

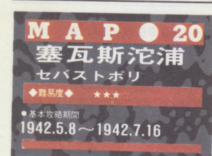
❷ 會有『武裝交換表』顯示出來。

①兵器（部隊）名稱　②搭載武器名稱　③武器裝備
④此武器裝備的滿載彈數
⑤對空力…………對於航空部隊（☞32頁）的攻擊力。
⑥對裝甲力………對於裝甲部隊（☞33頁）的攻擊力。
⑦對非裝甲力……對於非裝甲部隊（☞33頁）的攻擊力。
⑧對艦力…………對於水上艦船部隊（☞33頁）的攻擊力。
⑨對潛力…………對於潛水艦部隊（☞33頁）的攻擊力。
⑩射程……………可以攻擊的範圍（1：直接攻擊　2：間接攻擊）
⑪命中力…………直接攻擊時：從數值大的一方先行攻擊。
　　　　　　　　間接攻擊時：對於目的地六角格的命中率（%）
⑫現在的滿載彈數



❸ 用方向鈕把想要裝配的武器裝備予以選定後，按下A鈕。

❹ 所選擇的武器裝備除能得到配備外，同時也進行補給。



塞瓦斯沱浦是德國南方面軍從烏克蘭進攻羅斯托夫途中的克里米亞半島的大要塞。

這是在黑海突出的克里米亞半島最南端建立的蘇維埃軍的要塞攻略的地圖。此要塞從黑海到亞速海之間，若從海路進攻，會變成妨碍的要塞，空軍軍力雖少，但對地對空的間接攻擊部隊却配置得很緊密。

先打垮克里米安Ft！

在地圖中央偏東之處，有敵人克里米安Ft的生產首都。這個地方如果不先占領，就算用全軍去攻擊塞瓦斯沱浦，玩者的首都也會受到來自東方的威脅。因此，首先要把戰鬪機裝上轟炸的裝備，以邊迎擊敵人的戰鬪機，打垮其加農砲，逼向克里米安Ft的生產首都。而主力部隊必須向着南方的塞瓦斯沱浦Dr的生產首都，且部隊要反覆地移動、補給、補充，並以對地、對空間接攻擊部隊來攻擊。在同盟羅馬尼亞的都市、機場補給會受妨碍，必須注意。

標準模式是良好的作戰方法！

前文已介紹過戰役模式之作戰方法，現在再介紹標準模式的作戰方法。從事這種進攻方法時，主力從包圍塞瓦斯沱浦的形式展開，而包圍的部隊是雷歐波爾的兩部隊、卡爾戰車兩部隊，173毫米加農砲4部隊，150毫米NW41火箭砲部隊，88毫米Flak 36、4部隊等，加上間接攻擊部隊及飛機。

開始攻擊要塞時，首先須破壞敵人的間接攻擊部隊，讓我方的損害降到最低降度，而没有參與攻擊的部隊，要讓他們避開到敵人的射程外。間接攻擊部隊要經常補給，而最須注意的是蘇維埃艦隊的艦砲射擊。若其間接攻擊落空的話不知有多好。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	羅馬尼亞ルーマニア	16
塞瓦斯沱浦セバストポリDr	64	克里米安クリミアンFt	32

名將介紹

耶里西・范・曼休坦
エーリッヒ・フォン・マインシュタイン
德意志帝國

塞瓦斯沱浦攻略的名戰術家

1940年進攻法國計劃的設計者。在克里米亞半島指揮德意志11軍「火炎旅團」，占領塞瓦斯沱浦要塞的名指揮官。指揮頓軍集團和史達林格勒週邊的敵人作戰，將被受困在史達林格勒的德軍救出。此次作戰計劃雖然失敗，但卻安定了戰線，在1943年，奪回卡爾可夫等，獲得許多輝煌的成功。在東部戰線呈現敗跡，而南方軍集團瀕臨危機的1944年 3 月30日，被希特勒解職。



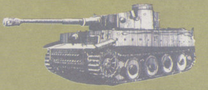
武裝的規則

(1) 想要進行「武裝交換」的部隊，一定要先到達可以進行「補給」的場所才可以。
(2) 生產時的部隊會選在武器裝備其中的一組。
(3) 進行「武裝交換」時，「補給」也會同時進行。此時，以前的裝備和新裝備之間的差額軍事費，一定要先行支付。而且，進行新的「武裝交換」時，會按照新的武裝裝備來進行「補給」。
(4) 進行「武器交換」時，可以再對其它指令進行命令。

特殊武裝

下面的特殊武裝，用「攻擊」指令是不能操縱的。

副油箱タンク……………加裝一個會增加燃料「15」。會自動地消耗副油箱中的燃料。
資材シザイ…………………工作部隊在進行「工事」時，可以使用。
補給物資ホキュウブッシ…補給部隊對其它部隊進行補給時使用。
滑翔機グライダー…………可以作爲地面兵器的輸送（☞47頁）。
B炸彈バクダン……………轟炸機進行轟炸時予以使用。





對於不需要的部隊要予以消除時使用。

全部隊

■處分方法

❶ 從行動指令中，選擇『處分』。
❷ 會出現確認的指示；此時如果要進行『處分』時，就選『實行』；不進行時，就選『中止』；決定了之後再按下A鈕。



武裝的規則

(1) 處分是以部隊爲一個單位，如果只是想消除部隊中的一部分，則不能進行處分指令。
(2) 如果想要處分輸送部隊時，須注意其所搭載的其它部隊也會被一併處理掉。

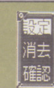
行軍

對於『全移動』指令目標地點的設定，須以設定·消去·確認來進行。

能移動的全部隊

■操作方法

從行動指令中選擇出『行軍』，就會有行軍櫥窗顯現。



行軍目標地點的設定

(1) 從行軍櫥窗中，選擇「設定」。

(2) 可以移動的地點，會顯示出較爲明亮的色彩，然後先讓六角形游標移動到目標地點，再用A鈕來決定。

(3) 用最短距離移動時，最低消耗的燃料會表示出來，並恢復到原來的指令狀態。



行軍目標地點的消去

(1) 從行動櫥窗中，選擇「消去」。

(2) 會出現「行軍目標地點消去」的訊息，行軍目標地點就會被消去。

行軍目標地點的確認

(1) 從行軍櫥窗中，選擇「確認」。

(2) 此刻，將六角形的游標，在設定所欲確認的部隊後就會移往其行軍的目標地點；確認後，停留一會，則會移回行軍櫥窗。

行軍的規則

(1) 只有行動前的部隊，才能選擇『行軍』指令。

(2) 利用現在所剩餘的燃料，就可移動到達距離的地點，是不可以將此作爲行軍的目標地點。

(3) 用全自動指令進行的『全移動』，在已設定『行軍目標地點』的部隊，會同時朝向目標地點來移動。（全自動：☞66頁）

(4) 用全自動指令移動後的部隊，在移動結束後，行動也就終了。

(5) 行軍目標地點的消滅，必須等到部隊到達行軍目標地點之後，才可用命令來選擇『消去』。



1941年，巴巴羅薩作戰計劃失敗的一年之後，東戰線的攻勢方針，從蘇聯的政治據點，開始變爲經濟據點。

1942年春，德軍侵入烏克蘭東部，把戰線擴大到頓河流域，正想向高加索逼近。希特勒的目的是高加索的油田地帶。在這幅地圖中，從烏克蘭侵入的德國A軍集團，由玩者担任，重現從羅斯托夫到史達林格勒至高加索的攻擊。由於才剛剛進攻，因此地圖難度較輕鬆。

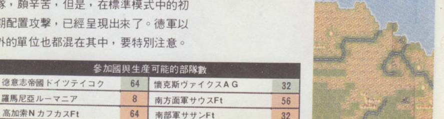
和巴巴羅薩作戰不同的是飛機多，要注意！

在巴巴羅薩失敗的德軍雖然要重整部隊，頗辛苦，但是，在標準模式中的初期配置攻擊，已經呈現出來了。德軍以外的單位也都混在其中，要特別注意。初戰是敵人飛機和間接攻擊的部隊攻向我方，造成地面部隊很大的損失。

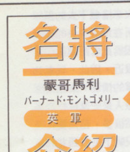
須和懷克斯AG共同作戰

同盟軍雖然有懷克斯AG和羅馬尼亞軍，但羅馬尼亞軍幾乎談不上什麼戰力，懷克斯AG唯一值得信賴的部隊，則視其功用如何，進攻時會有相當不同的效果，特別是在戰役模式的話，出戰時，懷克斯AG若有被敵軍推動的跡象，就不能再戰。如果懷克斯AG可以攻擊塞瓦斯沱浦的話，那麼就輕鬆了。但那幾乎不可能，因爲實在無力援助。首先，要把高加索Ft的初期生產首都，讓懷克斯Ft易於攻取。





參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	懷克斯ヴァイクスAG	32
羅馬尼亞ルーマニア	8	南方面軍サウスFt	56
高加索NカフカスFt	64	南部軍ササンFt	32



細心、聰明、又極端謹慎

用3倍於敵軍的兵力應戰，常常是有利的戰役。以此種有利的戰況和對方作戰，完成大規模及有野心作戰的將軍，取得了指揮北非戰線的英國第8軍。在德國的北非戰線，打敗隆美爾的德國軍團，一舉成名。和美軍一起攻擊義大利，在諾曼第一起登陸，以及解放法國都有戰果，是聯軍中卓越的指揮官之一。

スターリングラード
史達林格勒
ロストフ
羅斯托夫
ノヴォロシスク
諾伏洛希斯克

性能

此部隊生產時的基本性能會表現出來。

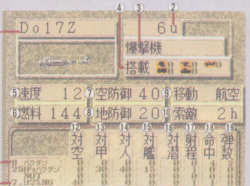
全部隊

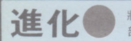
■性能表的表示方法

從行動指令中，選擇「性能」。
基本性能會顯現出來。
按下A～C鈕中的任何一個，就會回到行動指令。

1. 兵器（部隊）名稱
2. 1部隊的構成機數
3. 部隊的兵器種別
4. 搭載能力（☞46頁）
5. 1個輪回可使用的移動力
6. 滿載時的燃料
7. 對空防衛力………受到飛機攻擊時的防衛力
8. 對地防衛力………受到地上・水上兵器攻擊時的防衛力
9. 移動種別…………（地形一覧表：☞79頁）
10. 索敵範圍（h＝hex）
11. 搭載武器名稱（☞191頁）
12. 對空力……………對於航空部隊（☞32頁）的攻擊力
13. 對裝甲力…………對於裝甲部隊（☞33頁）的攻擊力
14. 對非裝甲力………對於非裝甲部隊（☞33頁）的攻擊力
15. 對艦力……………對於水上艦船部隊（☞33頁）的攻擊力
16. 對潛力……………對於潛水艦部隊（☞33頁）的攻擊力
17. 射程………………可以攻擊的範圍（1：直接攻擊　2：間接攻擊）
18. 命中力……………直接攻擊時：由數值較大的一方先行攻擊。
    間接攻擊時：對於目的地六角格的命中率（%）
19. 滿載彈數

基本性能表





進化

將經驗值成爲ＭＡＸ的部隊予以進化，使得同型態的部隊能成爲更加強而有力的部隊。

進化可能的部隊

進化方法

❶事先將經驗值達到最大（250）的部隊，移動到可以實行進化可能的地點處。
❷從行動指令中，選擇「進化」。
❸出現確認的指示；想要進化時，就選「實行」，不想進化時，就選「取消」，決定後按下A鈕。

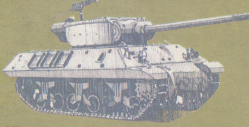
Bf109E　10u　F
EXP

進化的規則

(1)只有經驗值最大（250）的部隊，才能進化。
(2)預定進化的兵器，如果還沒出現在開發畫面（☞20頁）時，就無法實行進化。
(3)進行「進化」之後，原先經驗值會變爲０。
(4)要進化的兵器，只限定屬同樣型態的部隊（☞32頁）
(5)進行進化之後，現在的兵器和舊兵器之間的差額軍事費，以下列的方式計算：

新兵器生產費－舊兵器生產費／２＝消耗軍事費

(6)只有在可以補給的地點（☞51頁），才可以實施「進化」。
(7)「進化」在進行當中，也會自動進行「補給」。
(8)實行「進化」指令後，就會成爲行動終了狀態。
(9)移動後，就無法實行此指令。





被蘇維埃軍包圍，斷絕補給的保祿斯第６軍，陷入了飢餓狀態。拚命抵抗的部隊，可以搶救得了嗎？

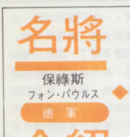
在此地圖當中，占據史達林格勒的德國第６軍保祿斯部隊，和羅馬尼亞是同盟軍。但是，保祿斯部隊已經在蘇維埃的包圍圈，想援救已距離太遠。保祿斯部隊被西北的ＳＷ Ｆｔ和東北的第62軍團夾擊期間，要壓制史達林格勒的部隊。

如果不用火車來移動部隊的話，那麼，大量部隊無法從生產首都移動

在這幅地圖中，欲從生產首都移動，因爲周圍被中立地帶圍起來，所以，以火車來運輸是最適合的。中立地帶外有二個生產都市及生產機場，但爲了讓大量部隊配置、生產移動，只能以火車搭載移動。而用這列火車搭載下去的部隊，最適合的下車場所在地圖中央的橋樑最合適，爲什麼？因爲此處距離第62軍團和史達林格勒都很近，因此，玩者的部隊可根據二軍攻擊的情況，來臨機應變。首先要壓制的敵人是史達林格勒軍，部隊數有64，雖然很多，但只要將其攻取下來，就變成只剩下來自西北和東北二方的攻擊，會相當輕鬆。絕對不要攻擊西北的ＳＷ Ｆｔ，這裏的敵人必須最後壓制。史達林格勒的部隊是飛機部隊和地面攻擊部隊的平衡佈置，要經常補充部隊應戰。還有，在西北的ＳＷ Ｆｔ因爲會南下，因此，以在首都北方的生產都市及生產機場的部隊來阻碍敵人，否則會無法壓制史達林格勒的軍隊。



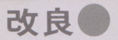
參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	保祿斯軍隊パウルスArmy	24
羅馬尼亞ルーマニア	12	南西方面軍SW Ft	64
史達林格勒スターリングラド	64	62軍團62nd Army	28



史達林格勒第6軍悲劇的司令官

率領德國第6軍侵入伏爾加地方，突進史達林格勒時，被蘇維埃軍包圍，雖救出曼休坦，由於希特勒的一道死守史達林格勒的命令，保祿斯所領導的第6軍，只得在飢餓及傳染病的折磨下，和蘇維埃軍作戰。雖有91000人成爲俘虜，但也使得敵人延遲對於高加索入口羅斯托夫的攻擊，因此A軍集團在高加索的撤退才得以成功。

スターリングラード
史達林格勒



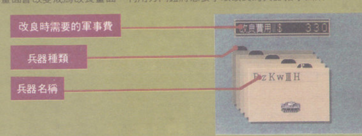
改良

利用和此一部隊同樣的車體（機體），改良成為其它種類的兵器。

改良可能的部隊

改良方法

❶事先將想要改良的部隊，移動到改良可能的地點。
❷從行動指令中，選擇『改良』。
❸畫面會改變成為改良畫面，利用方向鈕將想要予以改良的兵器指示出來。



❹使用A鈕來進行改良，想中止時，請按下B鈕。

改良的規則

(1)改良後和改良前的經驗值是相同的。改良並不受經驗值的限制，不論大小都可予以改良。
(2)預定改良的武器，即使沒有出現在開發畫面上（☞20頁）也可以進行改良。
(3)進行改良後，現在的兵器和舊兵器之間生產經費的差額，也會消耗掉軍事費。
(4)只有在可以補給（☞51頁）的地點，才能進行改良。
(5)進行『改良』時，也會同時進行『補給』。
(6)實行『改良』指令後，就會成為行動終了狀態。
(7)移動後，就無法實行此指令。





德國的頓軍集團及B軍集團以史達林格勒爲目標的舞台，頓軍集團由玩者担任，B軍集團則由同盟軍懷克斯AGr來担任。

初期設定的B軍集團之懷克斯AGr已經到達史達林格勒，是與史實相同的，爲一場與蘇維埃軍的攻防戰。不過，已侵入到羅斯托夫附近的懷克斯AGr也被敵軍所包圍，變成補給路線已被敵軍切斷的狀況，這是從初戰就非常悲慘的情況。

包括同盟軍，被包圍的我方，可以堅持到什麼時候？

這是個被瓦洛尼齊Ft、SW Ft、N高加索Ft等蘇維埃三方軍搞得零散的戰線。同盟國匈牙利被從北方來的瓦洛尼齊Ft所包圍，同盟軍懷克斯AGr也被SW Ft包圍在史達林格勒、羅斯托夫的周邊也受到包圍，一直不斷地消耗。在這個地圖上想獲得大勝，簡直不可能，能打成平手就相當不錯了。因爲玩者的生産首都比較遠，若不是相當失敗的話，就不至於一敗塗地。但是，我方部隊一個個被打敗的情況，也非得留心不可。想到這就是當時德軍在東部戰線將軍們的體驗，就更得一瞧究竟，如果想順利展開這幅地圖的話，只有放棄被破壞的部隊。還有，玩者對於有可能繼續生存的部隊，要重新整理後，從西方再度攻擊。若以戰役模式的話，欲從重新整理的地方開始，首先要做的就是補給線的確保，以及提高城市生産力。死守玩者本身的城市機場，將與敵軍接觸的最前線推至東方。



參加國與生産可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	64	懷克斯ヴァイクスAGr	32	匈牙利ハンガリー	12
瓦洛尼齊ヴォロネジFt	64	南西方面軍SW Ft	64	N高加索NカフカスFt	20

A 鈕



■操作方法

❶ 在沒有部隊在其上的生產可能地點，按下A鈕時，就會有生產指令的櫥窗出現。

生產● 能生產部隊，並出現在戰場上。

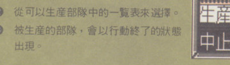
生產可能的全部隊

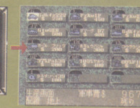
■生產方法

❶ 從生產指令櫥窗中，選擇『生產』。

❷ 從可以生產部隊中的一覽表來選擇。

❸ 被生產的部隊，會以行動終了的狀態出現。





生產的規則

■生產可能地點

(1) 地面部隊在生產可能的首都（☞35頁），及和首都鄰接的6個六角格，或是距離首都5個六角格範圍內的自國都市，都可進行生產。但是有時候會受到地形影響，而無法進行生產。

(地形一覽表：☞79頁)

(2) 航空部隊在距離生產可能首都的5個六角格範圍內的自國機場中也可進行生產。

(3) 艦船部隊在距離生產可能首都的5個六角格範圍內的自國港口中也可進行生產。

■生產可能地點■



■生產限制

(1) 不管是標準模式，或是戰役模式；1國的配置或者是可以生產的部隊數，會隨著戰場地圖（劇情）而有所不同。



將在前一回合的劇情中使用過的部隊再次出現在戰場上。

所有配置可能的部隊（戰役模式時）

■配置方法

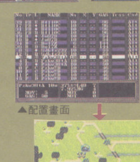
❶ 在沒有放置部隊其上的生産可能地點，按下A鈕。

❷ 從生産指令櫥窗中，選擇『配置』。

❸ 會顯示出配置畫面，可由此畫面中選擇要加以配置的部隊。被選中的部隊，會以行動終了的狀態出現。







▲配置畫面



配置的規則

(1) 配置只能在生産可能的地點上進行。

(2) 進行配置時，不會消耗軍事費。

(3) 配置只有在戰役模式時才能進行。

(4) 並不一定要全部予以配置。
而未配置的部隊，可以挪移到下一個劇情。

(5) 想要處分配置部隊時，請參考『部隊表』。
（☞68頁）



從北攻或是從南攻？

如果想打勝仗，目標仍然只有攻擊史達林格勒的SW Ft之生產首都。因爲，攻擊這個首都，就可將蘇維埃三方面軍切成二段。成爲死守史達林格勒從南方壓迫的形態，攻取南方高加索的生產首都，最後，再去攻取瓦洛尼齊Ft的生產首都，仔細考慮之下，有和初期設定相同的可能性。如果失敗了，在史達林格勒被蘇維埃軍包圍的悲劇，就將重演於玩者身上了。如果從北方瓦洛尼齊Ft的生產首都開始占領的話，那麼盟軍懷克斯的廣大領土會被阻斷，部隊的補給會變得很困難，不過，似乎也不大可能。若這個地圖是不限輪回的話，也許永遠也玩不完。



B 鈕 操作指令



■操作方法

❶在畫面爲觀察地圖時，按下B鈕，則觀察地圖下方會有操作指令出現。

❷次部隊

在此，按下A鈕時，就會有「次部隊」，也就是六角形游標會移動到沒有行動的部隊上面。

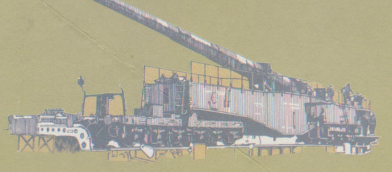


❸再按下B鈕時，操作指令會消失，恢復到原來的觀察地圖。

❹首都シュト

按下C鈕時，六角形游標會移動到自國生產可能的首都上面。







以蘇維埃的碉堡群及大戰車軍團體作爲對象，壯烈的大戰車戰就此開始。東部戰線之最大的戰車戰地圖就是這一幅。

蘇維埃軍在通往莫斯科的進路，庫斯克的6區周邊內，布置了巨大的防衛線，爲德軍的攻擊作準備。希特勒夏期攻勢的首要是庫斯克。二軍的決戰在1943年7月5日開始。德軍包括了精鋭裝甲師團的42個師，蘇維埃則是54個師團及12戰車軍團。在這次歷史性的大戰車戰中，德軍損失了許多戰車，對於以後的戰役，有很大的影響。

構築的碉堡群要如何早點脱離

同盟軍克爾格ＡＧ從地圖的西北向碉堡群的防衛線，開始進行破壞與攻擊，玩者則從東南堅固的碉堡群防衛線開始攻擊，以東南夾擊的形式來攻打蘇維埃軍，但是，其中只要稍微出錯，就會被使用防衛線的蘇維埃軍包圍，要如何擺脱這條防衛線，遂成爲最初的課題。首先，必須先攻擊能間接攻打的部隊，不要去破壞碉堡，以免浪費時間。這條防衛線的突破方法，若是試着去突破生產首都北方堅固的防線的話，就會受到間接攻擊部隊的集中攻打，那麼，在初戰時就會受到很大打擊。一通過北方，那麼敵軍的瓦洛尼齊Ft的生產首都就在前方。但是，若要向西方迂迴前進，爲了不讓敵軍增加生產數，以不破壞生產首都附近的敵軍防衛線，來漸進地進攻。要以瓦洛尼齊爲目標，將生產首都攻陷，最後再去攻打初期的生產首都。要注意的是，會被東北敵軍Step Ft及瓦洛尼齊Ft二軍威脅到生產首都。因此，就把這當作提升經驗值，將戰車和飛機配置在間接攻擊的射程以外，以安排守備部隊。



參加國與生產可能的部隊數

德意志帝國ドイツテイコク	64	克爾格クールゲＡＧ	40		
瓦洛尼齊ヴォロネジFt	64	中央軍集團センターFt	48	Step ステップFt	40

小道消息

從製造戰車的工廠，由女性直接開上戰場

蘇維埃軍不論作了多麼厲害的抵抗，都是爲了要阻止德軍的前進。在蘇維埃的工廠，以火急生産來製造戰車等武器，甚至於製造的戰車連塗裝的時間都沒有，就得開上戰場。由於駕駛戰車的男性，都已經成爲士兵被派上戰場，因此，在工廠內製造戰車的女性，都開着戰車直接上戰場，蘇聯於焉誕生了許多女性士兵。



C 鈕 操作指令



指令名稱	全地圖	圖表·全自動	選 擇	標準模式地圖的判斷
全地圖	●			
全自動		●		
全體圖		●		
部隊表		●		
狀況表		●		●
收入表		●		
開發表		●		
記 錄			●	
音樂サウンド			●	●
操作			●	●
索敵			●	●
天候			●	●
系統システム			●	● (☞15頁)
載入ロード				● (☞15頁)

■操作方法

❶在觀察地圖的畫面時，按下C鈕，就會顯現出『全地圖簡圖』。

❷再一次按下C鈕，就會顯示出『圖表·全自動指令』的櫥窗。

❸若再按一次C鈕，則會出現『選擇指令』的櫥窗。



全地圖簡圖



圖表·全自動指令



選擇指令

全地圖簡圖



將整個地圖以大致的小地圖來加以表現。

全地圖簡圖

■操作方法

使用方向鈕，讓全地圖的游標移動，然後按下A鈕，此時被全地圖游標所包圍的地區，會在觀察地圖中出現。



全自動

能進行全移動、全補給、全占領、全工事等。

圖表・全自動指令

■操作方法

❶從指令楿窗中，選擇「全自動」。



■將全移動、全補給、全占領、全工事的設定游標，對準在想要變更的項目之上，按下A鈕，如此一來就可變更了。

■將游標對準「全自動　開始」，再按下A鈕，變成ＯＮ的項目，就會同時開始自動進行。

全移動……利用「行軍」指令，朝向指定的軍事目標地點開始移動。如果在中途遭遇敵人部隊時，行動就算終了。（行軍：☞58頁）
全移動的移動部隊，就會成爲行動終了狀態。

全補給……可以補給的所有部隊，會開始進行補給。經過全補給後的部隊，仍然還能行動。

全占領……處於可以占領狀態的所有步兵會進行占領。
進行占領的部隊，就成爲行動終了狀態。

全工事……可以進行工事（建物的加蓋而已）的全部工作車部隊會進行工事。
進行全工事的部隊，就成爲行動終了狀態。



為了幫助在北非戰線的義大利軍，德軍登陸的黎波里。北非戰線就此展開。

這是最先在北非戰線進攻的地圖，率領少數兵力登陸的黎波里的是隆美爾。那時候，仍是默默無聞的指揮官，但在不到2個月的時間內，就征服了從班加西，到德爾那。

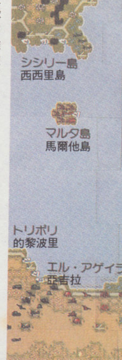
英軍蒙哥馬利尚未到任，美軍也尚未參戰，可說是一場由隆美爾唱獨角戲的戰役。

在非洲登陸前應做的事

首先，要占領生產首都附近的中立城市，來提高生產力。此外，必須控制地圖西端，在馬爾他島的英軍。若沒有攻陷的話，不論由海路到的黎波里，或是移動飛機到北非，都將會成為障碍。

和史實一樣，開始登陸的黎波里

登陸的地點可以同時考慮班加西和的黎波里。但是，班加西因為英軍部隊比較多，因此，出戰時，必須按史實，在的黎波里登陸。首先，用飛機來控制的黎波里周邊的英國地面部隊，同時，讓在海岸等待的登陸艦隊登陸，一口氣攻下班加西。但是，由於同盟國的義大利軍會妨碍攻擊，有點麻煩。若是占領班加西的話，那麼整個海路的運輸都要改到班加西，成為土布魯克的要塞攻略。在土布魯克的攻略，要注意的是英國艦隊，因為土布魯克面臨海岸，不難預想到將遭遇艦砲的攻擊。為了防止這一點，必須做3、4艘潛艇，目的消滅西南的英國艦隊而移動。受到飛機的支援，用交差作戰的方式來攻打敵人。如果這支艦隊沒有干擾攻擊，要占領土布魯克就比較輕鬆。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	48	義大利イタリア	46
英國イギリス			64

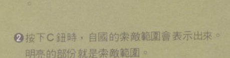
全體圖  地圖的整體表示。

圖表・全自動指令

■操作方法



❶從指令欄窗中，選出『全體圖』，而後就會有全體圖的畫面顯現出來。
呈現閃爍狀態的，就是各國的部隊。如有索敵模式的限制場合時，則只有能看得到的部隊會顯現出來。

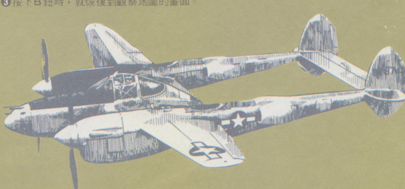


❷按下C鈕時，自國的索敵範圍會表示出來。
明亮的部份就是索敵範圍。





❸按下B鈕時，就恢復到觀察地圖的畫面。



小建議

實際的北非戰線和東部戰線相較之下，只是小規模戰爭

在北非戰線，德軍活躍的狀況早已搬上螢幕。但在實際戰爭中，德軍在北非登陸時，只有第5輕裝甲師團。與此相較，東戰線是三軍集團，而且合計153個師團，規模就大多了。也因此，物質充沛的美國在北非戰線參戰，意義之重大可想而知，由於美國的參戰，以蘇俄為東方大國，和美國為西方大國，此二大聯手就使得德國戰敗的跡象，變得異常濃厚。





因英國的十字軍作戰撤退到亞吉拉後，占劣勢的北非戰線，要率領德軍開始反擊。

1941年11月18日，英軍為了解放土布魯克，開始十字軍作戰。使得德意志和義大利二軍，被迫撤退到亞吉拉，此時的英軍，宛若在北非戰線似乎戰勝的樣子。但是，在北非有名的隆美爾將軍，領導之下再度率領德軍奪回土布魯克，更進而向亞拉梅恩進軍。就是此地圖。

擊破馬爾他島要塞以及英國艦隊，掌握制海權吧！

在第一回合，由於非洲初期的生產首都被轟炸，因此玩者的生產首都移到西西里島。欲到非洲去時，就不得不利用海路來移動部隊。妨礙進行的是浮在海上的馬爾他島要塞。殘留在非洲的部隊雖然也有障礙，但要首先控制此處。要用飛機作為主力進攻，以飛機裝上轟炸裝備來破壞對空部隊。再將於射程外的所有飛機集結一口氣攻下來。如果再用登陸艦砲，那就更有效果了。但是，必須注意的是，不要受到敵軍潛水艇的攻擊。如果控制馬爾他島的話，就以這島作為據點，從海路使用登陸艦，把部隊送到非洲。不過為了避免英國艦隊來攻擊登陸艦及運輸機，要從馬爾他的西側通過。由於潛水艇有可能在其附近，因此，同時派遣續航距離長擁有轟炸設備的Bf110C較佳。



參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	56	義大利イタリア	48		
英國イギリス	64	馬爾他マルタ	12	土布魯克トブルク	32

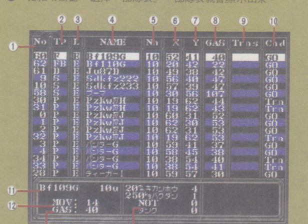
部隊表

現在自國所保有的部隊一覧表。

圖表・全自動指令

■操作方法

❶ 從指令欄窗，選擇「部隊表」，部隊表就會顯示出來。



❶部隊編號
❷部隊型態
（→32頁）
❸部隊水準
❹部隊名稱
❺機數
❻X（横）座標
❼Y（縦）座標
❽燃料
❾搭載狀態
（部隊種別：
→46頁）
❿行動狀態

⑪部隊名稱	⑫部隊的移動力
⑬部隊的燃料	⑭部隊的武裝

現在游標所指的部隊狀態表示

■行動狀態

Ｔｒｎ＝輸送中　　ＧＯ＝行動可能　　ＥＮＤ＝行動終了
Ｓｐｌ＝補給完成　　Ａｌｔ＝配置前

❷-⑴將游標對準部隊名稱，按下Ａ鈕，就會恢復爲觀察地圖；然後六角形游標，就會移動到此一部隊上。

❷-⑵把游標對準著Ａｌｔ（配置前）的部隊，按下Ａ鈕，就會出現處分欄窗。要實行處分時，就選擇「實行」；不處分時，則選擇「中止」。



❷ -⑶按下C鈕時，會有『部隊表順序櫥窗』顯現，然後可以方向鈕和A鈕表示選擇。

部隊順序
- 番号順 — 可改換部隊的生產順序（部隊編號順）
- タイプ順 — 可改排部隊型態的順序
- 未行動順 — 將沒有行動的部隊改排編號順序

狀況表●

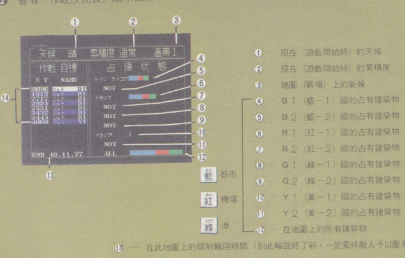
地圖狀況的表示。

圖表・全自動指令

■操作方法

❶ 從指令櫥窗中，選擇『狀況表』。

❷ 會有『作戰狀況表』顯示出來。



① — 現在（遊戲開始時）的天候
② — 現在（遊戲開始時）的累積度
③ — 地圖（戰場）上的氣候
④ — B 1（藍－1）國的占有建築物
⑤ — B 2（藍－2）國的占有建築物
⑥ — R 1（紅－1）國的占有建築物
⑦ — R 2（紅－2）國的占有建築物
⑧ — G 1（綠－1）國的占有建築物
⑨ — G 2（綠－2）國的占有建築物
⑩ — Y 1（黃－1）國的占有建築物
⑪ — Y 2（黃－2）國的占有建築物
⑫ — 在地圖上的所有建築物
⑬ — 在此地圖上的限制輪回時間（到此輪回終了前，一定要將敵人予以壓制）
⑭ — 作戰目標・占領目標的首都的位置。（遊戲開始時所有首都的位置）

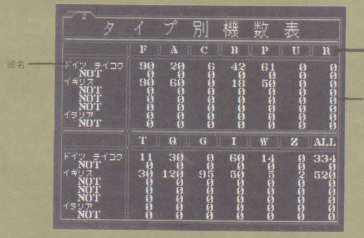
圖表・全自動指令時，游標會出現在作戰目標上，指定後，按下A鈕，六角形游標會移動到此首都上。

以同盟國義大利軍作為誘餌，進擊士布魯克

用登陸艦運送到的黎波里的部隊戰力，要開始進攻。義大利軍的部隊阻擋了去路，這義大利軍的部隊數目太多，所以英軍也没有辦法。受到這支義大利軍的阻擋之後，部隊的攻擊會被延遲，補給也會有障礙，真令人生氣。義大利軍即使受到英軍的攻擊也不管，從北方迂迴地來進攻班加西和土布魯克。使用索敵模式的玩者，要以索敵能力高的裝甲車或Bf110E去索敵。在敵軍的索敵範圍外，讓部隊先攻擊。敵方將土布魯克要塞化，也就是碉堡群。由英軍艦隊保護的生產首都在地圖東方。因此，在占領土布魯克之前要先消滅碉堡及艦隊，切記！優先目標是土布魯克生產首都。



❸ 按下C鈕時，會出現『型態別機數表』。



■上面部隊型態別的分類

F	F, FB, FC
A	A, AC, D, V, VC
C	C
B	B, BU, BR
P	S, L, P, PI, PC, JP, PJ, PF
U	U, UG, UR
R	R, RU
T	T, TH, TK, E, EP
Q	QP, QU, QN. QR
G	G
I	I
W	W, WC, WT, WH
Z	Z

❹ 按下A～C鈕中的任何一個鈕，就會回到原來的畫面。



對於擁有陸、海、空三軍的英軍，玩者德軍以同盟國法國維琪政府和義大利三國來共同挑戰，將是一幅非常刺激的地圖。

與其說這是以北非作爲地圖的部隊，不如說其是包含地中海的地圖，是中央開口的地中海。圍着這片海的是一片陸地。本地圖不但可做地面戰，又可在海上遇到令人害怕的英國艦隊。

參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	52	義大利イタリア	64
法國維琪政府ビシーフランス	16	英國イギリス	64

要注意反覆無常的義大利軍攻擊

這幅地圖因爲玩者城市、機場少，因此，即使是很早就用工作部隊來提升此稀落城市的生產力，不過馬上軍事費用，也會很快見底。而且在生產首都之北有被碉堡圍起來的城市、機場等等。若是不占領這個港口的話，就無法生產船艦。在英軍艦隊向西移動前，若不生產潛水艇部隊，來作爲一道警戒線的話，那麼，生產首都將會有受到艦砲射擊的威脅。但是，有一種方式並非據有碉堡，而是占領之，只須把右端的碉堡破壞即可。首先要破壞的，是配置在碉堡北方的對空砲和加農砲



小竅門

碉堡間可合流嗎？



這乃是玩者與玩者間，可以使用的技法。如果是相鄰的碉堡的話，那麼同樣受到破壞的碉堡，可以互相合流。因爲碉堡既不能移動，又不能補充，這倒也不失爲一個便利的小訣竅。

，趁着戰車逼近首都時，由Ju52g5e搭載占領部隊，將其占領。要注意的是，義大利軍想使用轟炸機來破壞這裏，甚至想占領，如此一來，就只得破壞碉堡，或是只好變成以飛機和英國艦隊作戰的方式。

如果英國艦隊移到生產首都附近的話，部隊要移動到敵軍艦隊的射程之外。

在本地圖當中，最大的激戰會發生在蘇伊士運河以西的二座英軍生產首都附近。在此處的戰爭，要從西邊以戰車為中心的地面部隊，來逼退敵軍的地面部隊。一方面則以戰鬪機來支援搭載占領部隊的Ju52g5e，將中間的生產首都占領。若是成功的話，城市數目也會增加，也可分散敵軍的攻擊。因此，須在地圖的南方，隱密地進行，至於東南方，則降到該生產首都右邊的機場就好了。



收入表

表示現在自國的收入狀態。

圖表・全自動指令

■操作方法

❶ 從指令欄窗中，選出『收入表』，則收入表就會顯現出來。

軍事費收入 $ 3500

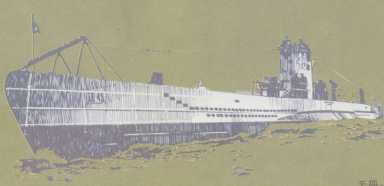
X Y	DMP	NAME		X Y	DMP	NAME	
5829	100	シュト	B1	5254	100	シュト	B1
3962	100	シュト	B1	6230	100	トリ	B1
6034	100	トリ	B1	6239	100	トリ	B1
345	100	トリ	B1	5845	100	トリ	B1
1546	100	トリ	B1	3547	100	トリ	B1
2448	100	トリ	B1	2851	100	トリ	B1
5451	100	トリ	B1	852	100	トリ	B1
2352	100	トリ	B1	3353	100	トリ	B1
6153	100	トリ	B1	3954	100	トリ	B1
5554	100	トリ	B1	255	100	トリ	B1
2055	100	トリ	B1	1656	100	トリ	B1
858	100	トリ	B1	6258	100	トリ	B1
259	100	トリ	B1	4060	100	トリ	B1
361	100	トリ	B1	861	100	トリ	B1
1561	100	トリ	B1	2961	100	トリ	B1
3462	100	トリ	B1	3662	100	トリ	B1
4262	100	トリ	B1	4462	100	トリ	B1
5262	100	トリ	B1				

①進入一個輪回的軍事費

②X・Y（橫・縱）座標

③這一個都市（首都）的所屬國

❷ 將游標對準著X・Y座標之後，再按下A鈕就會恢復到觀察地圖，而六角形游標就會移動到六角格上來。





這是一幅假設德國的非洲軍團在控制了非洲之後，取道伊朗、伊拉克進攻蘇聯的地圖。

如果隆美爾連蘇伊士運河都攻陷的話…。即根據此所做的假想圖。一邊殲滅被從非洲趕出來的英軍殘存部隊，一邊進攻蘇維埃的地圖。必須儘快打倒英軍，進攻蘇聯，才是致勝的關鍵。

看似拿得到，實際上又得不到的土耳其都市群

在地圖北方，往東西向走，就會遇到土耳其的中立地帶。但是，卻沒有辦法進入這些都市。想要用海路又沒有港口，空中又沒有可以把步兵放下來的機場，頂多只能作轟炸機的練習，或是提升經驗值用的中立地帶。

到底是什麼東西呢？要注意，若是被土耳其的假城市所欺騙的話，將會延遲進攻蘇聯的時間。

要如何早日壓制英軍，才是關鍵

英軍的生產首都在東南方，預定要移動到那兒的共有 3 個生產首都。由於城市數目多，隨著回合的進行，生產力會提升，對於玩者相當不利。先把英軍主力引到北方的玩者之生產首都，然後攻向防守較薄弱的東邊二個生產首都，配合轟炸機的編隊將之破壞。同盟國雖然有 4 國。但頂多只能用來牽敵，如果太過依賴時，會有悲慘的下場出現。補給等所需要的城市、機場，要比同盟國先占領。



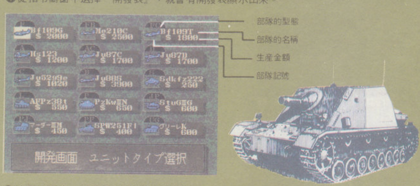
參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	56	義大利イタリア	32		
法國維琪政府ビシーフランス	16	伊朗イラン	16	伊拉克イラク	16
英國イギリス	64	蘇維埃聯邦ソビエトレンポウ	56		

開發表● 把此部隊的開發情況表示出來。

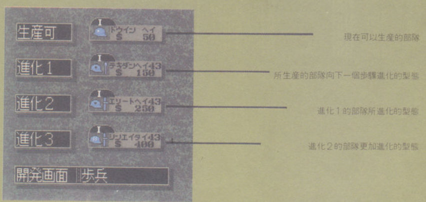
圖表・全自動指令

■操作方法

❶從指令欄窗中選擇『開發表』，就會有開發表顯示出來。



❷按下A鈕時，會顯示出部隊的開發狀況。



❸按下B鈕時，就能恢復到觀察地圖。再按下C鈕時，就會回到開發表。

好不容易開始進攻蘇聯

一旦壓制了英軍，就要攻擊蘇維埃。通往蘇維埃的道路，只有一條叫做俄羅斯軌道的鐵路，是由荒地及山岳圍起的地形。而且，伊朗境內若是沒有被敵占領的話，就毫無玩者的城市。這是由於，受了同盟國，不能占領，不能補給之影響，於是變成非常麻煩。可使用轟炸機去破壞伊朗的城市或機場，造成同盟決裂。縱然如此，由於山岳地帶只有一條路。因此，一旦遇到了敵軍的間接攻擊，部隊就完了。一定要在飛機的支援下，一步步地進攻，除此外別無他法。對於敵軍的攻擊，只要在山路上放一部隊的戰車，就可以阻擋之，相當方便。進入蘇聯境內，必須注意，在東北方的蘇維埃艦船，因為具有攻擊力，所以要考慮攻陷其生產首都。



記錄

進行遊戲的載入(ロード)、投降(降伏)、中止。

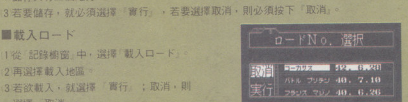
選擇指令

■操作方法

❶從選擇指令檲窗來選擇『記錄セーブ』，而後立刻會顯示出『記錄檲窗』，在此再選出所要進行的指令。



- セーブ：把現有資料儲存起來。
- ロード：輸入以前所儲存的資料。
- 降伏：要投降。
- 中止：中止現在的遊戲。



■儲存セーブ

(1)從「記錄檲窗」中選出『儲存セーブ』。
(2)再選擇以前儲存的地區。
※儲存共有三個地方。
(3)若要儲存，就必須選擇「實行」，若要選擇取消，則必須按下『取消』。

■載入ロード

(1)從「記錄檲窗」中，選擇「載入ロード」。
(2)再選擇載入地區。
(3)若欲載入，就選擇「實行」；取消，則選擇「取消」。

■降伏

(1)從「記錄檲窗」中選擇「投降(降伏)」。
(2)欲投降就選擇「實行」，欲取消，則選擇「取消」。





■中止

(1)從「記錄檲窗」中選出「中止」。
(2)欲中止時選擇「實行」，要取消時則選擇「取消」。
(3)中止後會回到內容畫面。
(4)現在所進行的遊戲，會因此而消失。





欲壓制土布魯克，計劃從亞拉梅恩向亞歷山大大進擊!! 對於德國來說，在北非的苦戰真正開始了。

英國首相邱吉爾為了讓混亂的英軍重新站起來，遂把蒙哥馬利中將，派去當新的指揮官。德意志北非軍團在第一次的亞拉梅恩之戰，戰力極簡陋。甚至用向英軍俘獲的車輛來作戰。此戰役後，英國名將蒙哥馬利與隆美爾開始對上了。

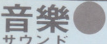
初戰時，英國飛機立刻展開了激烈的攻擊。

這是為了要掌握制空權的大攻勢，飛機的數目還真不少。美國參戰開始，曾經是德軍占優勢的北非戰線，情況開始逆轉。玩者的德國之北非空軍，飛機如繁星般散落，地面戰爭也是如此。和飛機的攻擊一樣，其地面的反擊，也更增加其激烈的程度。在這種情況下的進攻，無疑是自殺行為。戰役模式當中，因為配置、生產可能的城市及空港是絕對地少，因此，以防守上而言就比標準模式更艱苦。玩者的可以生產的機場只有一個，也就是除了建造對空陣地外，別無他法。這麼做也是因為可以配置、生產的地點太少。

再說，若不注意海岸線的話，會由於敵人艦隊的艦砲射擊，使得轉眼之間，部隊就被消滅了。在這裏的交戰方式，和過去不同。飛機的補給和補充，只得在地圖西北方島嶼上的二座機場進行，而且，也有可能因為燃料用盡而墜落。只好以此作為據點了。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	56	義大利イタリア	40
英國イギリス	64	美國アメリカ	12



變更遊戲中的BGM。

選擇指令

■操作方法

❶從指令橱窗當中選出『音樂サウンド』。

❷會表示出音樂變更畫面。

輪回開始時，警鈴響起的次數。

アラーム 1

サウンド ON

BGM的設定
ON
BGM會響起
OFF
BGM不響

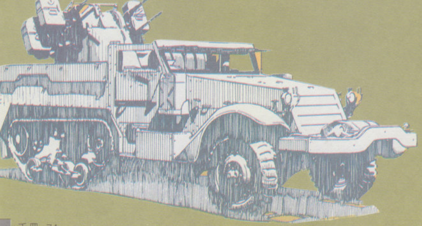
NAME	MUSIC
ドイツ テイコク	PAX GERMANA
NOT	NOT
イギリス	HIGHLAND LADDIE
NOT	NOT
フランス	LA MARSEILLAISE
NOT	NOT
オランダ	GLORIOUS DAY
ベルギー	GLORIOUS DAY

國名

BGM名稱

❸利用方向鈕，讓游標移到想要變更的項目上，再用A鈕變更之。

❹按下B鈕就會回到原來畫面。



亞歷山大在遙遠的地方

英國的生產首都有3個，雖然可從西邊按照順序移動，但是欲從西邊占領，時間再多也不够。要以燃料用盡的覺悟、及迂迴戰術。從成為據點的海上島嶼的二座機場，把轟炸機和Ju 87D作為編隊，以西北的海上前進，一口氣轟炸敵後方的生產首都，並配合對敵前方的生產首都進行挑戰。最後即便敵生產首都只剩下一個時，也要慎重地假設敵方的軍事費用仍是豐富的想法來作戰。

可怕的美軍

只有二座機場及一個生產首都的美國。已經以聯軍的身分參戰，當占領美軍的生產首都時，玩者心中會有最後要和美軍作戰的不安，往後屆時，你一定會因美軍物資的豐富而驚訝不已。



操作

遊戲者的操作設定。

選擇指令

■操作方法

❶從指令櫥窗當中，選出『操作』。

❷會顯示出操作設定的畫面。然後把游標移到想用方向鈕變更的國家右側，然後以A鈕變更之。

USER…由人來操作。

COM……由電腦來操作。

NOT……不便其加入戰鬪，這時候，此國家的部隊會消滅，建築物會中立。此外，這種設定是以標準模式將遊戲予以載入時，才可以設定。



❶按下B鈕的任何一個，會回到原來畫面。

※戰役模式不可能變更。

索敵

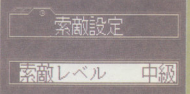
索敵水準的設定。

選擇指令

■操作方法

❶從指令櫥窗當中選出『索敵』。

❷會顯示出索敵設定畫面。



■以A鈕變更。

上級 － 電腦方面時不會使用索敵規則。
但若是人的話，則會指定索敵規則。

中級 － 人和電腦都會選擇索敵規則。

初級 － 人和電腦都不使用索敵規則。

❸按下B鈕時，會回到原來畫面。



和伊朗、伊拉克的地圖相同，是假想德意志軍壓制北非的地圖。和伊朗、伊拉克圖不同的是，同盟軍只有義大利。

和伊朗、伊拉克地圖一樣，德軍在渡過蘇伊士運河之後，取道伊朗、伊拉克，進攻蘇維埃的想像圖。必須注意，因為這是伊朗、伊拉克的一年以後，可以生產的部隊都已經有所進化。再說，同盟國只有義大利，不會被扯後腿，因此可以視為玩者的單獨作戰。

數目衆多的土耳其城市群，又是假的嗎？

運輸機從Ｊu52g5e進化到Ｊu52g9e，因此，若將武裝改為滑翔機的話就可以搭載步兵等的占領部隊，可以在平地降落了。只要能加以排除堵在土土耳其入口的英軍，就可以進軍到土耳其境內的中立都市群，以此來增加軍事費。因為這裏較不易受到敵人的攻擊，僅只占領，故没有必要支援。

因為英國及印度方面軍的增援，戰力會增加

到近東ＡＧ的初期生產首都，為一片平原，是一種易於展開戰車戰的地形。但各地都有敵軍，因此對於對戰車砲的6prＱＦ砲，或是25pd的加農砲之配置，有必要確實索敵。地面進攻要沿著路前進，對於遠離進攻路徑的敵軍生產首都，派轟炸機前往比較有利。特別是近東ＡＧ有４個生產首都。但是，對同是紅的敵軍，不要誤以為是印度ＡＧ的生產首都。要對轟炸機作有效率的連繫。由於蘇維埃軍強化了戰力，須注意。



參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	56	義大利イタリア	32		
近東ニアイーストAG	48	印度インドAG	32	蘇維埃聯邦ソビエトレンポウ	56

天候

天候規則的設定。

選擇指令

■操作方法

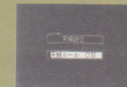
❶從指令欄窗中選出『天候』。

❷會有天候設定畫面顯示出來。

■用A鈕變更。要採用天候規則時，則用ON。

不採用天候規則時以OFF顯示。

❸按下B鈕時，回到原來畫面。



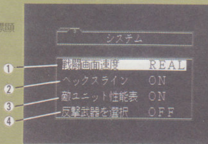
系統
システム

畫面系統的設定。

選擇指令

❶從指令欄窗中選擇『系統システム』。

❷會有系統設定畫面顯示出來。
利用方向鈕把想要變更的項目，以游標顯示出來，再用A鈕予以變更。



❶戰鬪畫面的速度　欲變更的戰鬪場面的設定。

REAL……所有的戰鬪用超寫實戰鬪法表現出來。

AUTO……只有自己國家戰鬪時，會採用超寫實戰鬪法表示，其它一切戰鬪全被省略。

FAST……戰鬪畫面會被省略。



◀超寫實戰鬪畫面。

險峻的山路是個大障礙，慎重地選擇部隊攻擊

如果壓制了英軍的近東ＡＧ及印度ＡＧ的話，最後是要和蘇維埃軍作戰。要攻擊蘇維埃，必須經過險峻的山路，而且敵人增強戰力到和伊朗、伊拉克圖無法相較的程度。要如何迅速地越過這山路是個大問題，因為一旦被一個部隊的敵軍阻擋，滯碍立現。戰鬪要以經驗值已經提高的戰車，並用地面攻擊能力高的Ｊｕ87Ｄ俯衝式轟炸機，從側面以慎重的攻擊方式，重覆進行。蘇維埃軍的地面部隊是Ｔ34／76Ｂ戰車，或是ＫＶⅡＡ自走重步兵砲，及自走的多連發火箭砲等等。比伊朗、伊拉克的地圖有更加強大的威力。因爲這些大部隊都集結在分岔處，因此、這些地方將成爲最大的激戰地。



②六角格線條 —— 在觀察畫面上是否會顯示出六角格線條。也就是要顯示與否的改變。

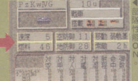


◀六角格線條的ON。

◀六角格線條的OFF。

③敵人部隊性能表 —— 把游標對準敵人的部隊後，按下A鈕時，就可作爲性能表顯示與否的選擇。





◀部隊性能ON。



◀部隊性能OFF。

④反擊武器的選擇 —— 當受到對方輪回攻擊時，可以選擇反擊的武器。

ON的時候 —— 當敵人部隊攻擊過來的時候，在畫面下方會有敵人部隊的櫥窗顯示出來。這時候，無論按什麼鈕，都會改變成選擇武器的畫面。然後，就可按方向鈕來選擇武器。最後再按A鈕決定是否使用這個武器。





OFF的時候 —— 一直要等到自己的局面爲止，期間遊戲會持續進行，反擊時也會自動進行。在攻擊力對地（或是對空）的次數值中，最高數値的兵器會被作爲反擊使用。



START 鈕

自己的局面
要終了時使用。

局面終了的指令

■操作方法



- 利用觀察畫面按下ＳＴＡＲＴ鈕，就會顯示出來。
- 要讓自己的局面終了時，就要選擇『終了』。
  這個局面則會轉移到下一個遊戲者進行。
- 若是接有魔電場合時，則不是用終了，而是『送信』的指令出現。選擇『送信』時，就會進入魔電的模式。(☞24頁)

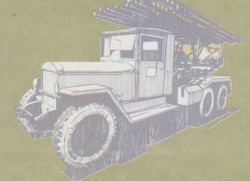


共通指令

要選擇這個動作時，或是要取消時選擇之。



行動想要終了時，就選擇『決定』。
如果現在所選擇的指令不滿意的話，就選擇『中止』。
按下B鈕後，和『中止』同樣的動作會出現。





在北非戰線勝利之後，取道伊朗、伊拉克攻擊蘇聯的假想圖。同盟國有土耳其，同盟軍有A／BAG。

在標準模式玩者的初期配置部隊中，夾雜有英軍的25pd砲、馬吉達Ⅱ及AEC關牛士的運輸車。因為是假想己壓制北非，勝過英軍，所以英軍將成為戰利品。本地圖若是標準模式的話，那麼部隊就會配置在中立都市，圍著生產都市及在東側移動的生產首都。因此，比起戰役模式其部隊攻擊，會更容易。

戰役模式的話，因為生產首都被山岳圍起來，因此部隊攻擊非但會受阻，恐怕還會受到配置在此的敵軍的間接攻擊。要移往生產首都因為附近有敵軍占領部隊的狙擊兵。因此，包含中立的地方被占領的可能性會很大。故不可從西南及東南面來包圍蘇維埃軍高加索AG。這支部隊的生產首都就在玩者北方。初戰的時候要占領然後北上，須早日占領高加索AG的生產首都，否則敵軍的史達林格勒因為有龐大的都市和機場，將會是場苦戰。初戰在史達林格勒的同盟軍A／B AG可能是東戰線的A軍與B軍團。本圖一定是1942年為了要幫助春季攻勢的作戰，



在北非獲勝的隆美爾北上和A／B軍團會合為假設，所做的地圖。

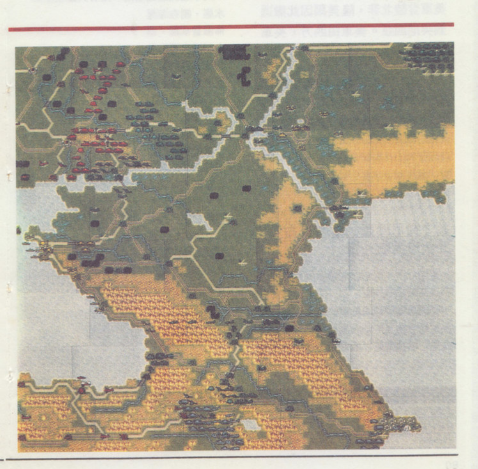
參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	A／B AG	48
土耳其トルコ	16	史達林格勒スターリングラド	64
高加索カフカスAG	42	南部軍サザンAG	24

A/B AG從西方，玩者從南方攻擊史達林格勒

本地圖的目的，是達成東戰線春季攻勢的作戰，因此，必須和A/B AG連繫。如果壓制了高加索AG，就要去攻擊史達林格勒軍，但要先從東北的生產都市，有機場群的地方開始占領。

絶對不要先壓制史達林格勒軍的生產首都。如果造成敵軍移到東北的話，就算和A/B AG協力，仍會和史實一樣，史達林格勒的悲劇在等著。簡單而言就是泥潭戰。

向西攻擊的史達林格勒軍就交給A/B AG軍應付，乃是本地圖的關鍵。可以在最後壓制只有24個部隊的南部軍AG。



地形一覽表的看法

地形編號—— 1～24爲基本地形。
25～40是因天候變化而造成的地形。
41～50是因受到轟炸所造成變化的地形。
51～55是受到轟炸與天候所形成的地形。

占領——○：可以利用步兵部隊來占領的地形。

補給、搭載、降車——可以搭載、補給、降車的地形。空—空中部隊，地—地面部隊，艦—艦船部隊。

生產——生產可能的地形。

地——從生產可能的首都中，在5個六角格範圍內，等於地上兵器與軍隊可能生產的地形。

空——從生產可能的首都算起，在5個六角格範圍內，也算可能生產的地形。

艦——從生產可能的首都算起，在5個六角格範圍內，也就是可能生產的地形。

無印——如果和生產可能的首都接近，等於可能生產地上兵器的地形

×——雖然和生產可能的首都接觸，也是不可能生產的地形。

耐久度——○：對此地形有耐久度。

地形效果——地形所擁有的防禦力。

因爲轟炸所造成的地形變化——受到轟炸所造成變化的地形編號。

因雨所造成的地形變化——因雨造成地形變化的地形編號。

因雪所造成的地形變化——因雪所造成地形變化的地形編號。

移動模式——部隊的移動模式。（☞59頁性能表）

地形編號		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
名稱 ※雖然名稱相同，有時會因天候，使地形產生變化，地形效果隨之改變的情形，也難免出現。		首都	都市	空港	港	道路	鉄道	高速公路	橋-川-	橋-海-	鉄道橋-川-	鉄道橋-海-	平地	森	荒地	砂漠	濕地帯	山	川	淺瀬	海	要塞	斷層凹地	荆莿	中立地帯
占領		○	○	○	○																				
補給・搭載・降車	空			○																					
	地	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							○		○	
	艦				○					○		○									○				
生產		地	地	空	海													×	×	×	×		×		
耐久度		○	○	○	○				○	○	○	○													
地形効果		50	40	10	20	0	0	0	0	0	0	0	5	30	20	5	0	50	0	5	0	50	25	20	
因轟炸所造成的地形變化		41	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	16	12											
因雨所造成的地形變化						25							25	25											
因雪所造成的地形變化					38	26			34	35	36	37	26	27	28		33	29	30	39	31	32		40	
移動模式	航空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—
	裝軌基	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	3	2	3	—	—	—	—	2	—	1	—
	裝軌浮	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	3	2	2	—	3	4	5	2	—	1	—
	裝軌潜	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	3	2	3	—	5	—	—	2	—	1	—
	裝軌弱	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	—	2	—	—	—	—	—	2	—	2	—
	半裝軌	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	3	2	3	—	—	—	—	2	—	3	—
	半裝弱	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	3	2	4	—	—	—	—	2	—	3	—
	裝輪路	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	3	4	4	4	—	—	—	—	—	2	—	4	—
	裝輪不	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	2	3	4	3	—	—	—	—	—	2	—	3	—
	裝輪浮	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	2	3	4	3	3	—	3	4	5	2	—	3	—
	牽引	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	—	—	—	—	1	—	1	—
	鉄道	2	2	2	2	—	1	—	—	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	步兵基	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	—	2	—	1	—
	步兵雪	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	3	2	3	3	—	—	—	3	—	2	—
	步兵騎	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	—	—	—	—	2	—	2	—
	步兵特	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	—	2	—	1	—
	固定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	艦艇	—	—	—	2	—	—	—	—	2	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—

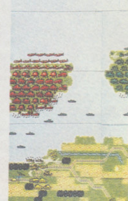


美軍登陸北非，隆美爾因此撤退到突尼西亞。美軍由西方，英軍由東方分別逼近。

1942年11月８日，由於英軍和美軍在阿爾及耳登陸，北非由德軍司令官隆美爾所率領的軍團成爲籠中鳥甕中鱉，被迫撤防到突尼西亞。儘管隆美爾利用突尼西亞的山岳形勢打退了動彈不得的美軍，却反而上了圈套爲聯軍所夾擊，痛失北非。

撤守突尼西亞，集中戰力，準備反撲聯合軍

即使以標準模式已配置有駐非部隊，不過在此場所作戰，也一定會遭致殲滅。不願跟隨同盟國的義大利軍，也撤至突尼斯。爲了能在突尼斯重整部隊，因此需令增援部隊從西西里島登陸抵達突尼斯；同時由於地圖上敵軍的飛機攻擊猛烈，所以別忘了生産對空部隊。假如天候設定在ＯＮ，則天氣泰半是連續暴風雨這種壞天氣，道路泥濘不堪，又不可能出動飛機來攻擊。假如想在攻略期間如期結束戰爭，最好把天候設定在ＯＦＦ位置，再説海上聯合軍艦隊不勝枚擧，地面部隊恐怕會遭受艦砲轟擊殲滅，爲了避免這種情形，唯有大量生産潛水艦，擱在海灣佈置警戒線，命令就近有轟炸裝備的飛機待命，從海空二路攻擊敵方艦隊較便利。至於敵方地面部隊，由於敵方也藉著登陸艦隊運輸地面部隊，數目不多不足担憂，只需用對空部隊保護玩者地面部隊免受敵軍飛機攻擊，同時命令部隊朝西前進。



參加國與生産可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	義大利イタリア	32
法國維琪政府ビシーフランス	20	美國アメリカ	56
18thAG	48	8thArmy	36

25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
因天候所造成的地形變化																受破壞的地形														
雨	雪																									因雪所造成的地形變化				
泥沼	雪原	森	荒地	山	凍結川	凍結海	要塞	湿地帯	橋-川-	橋-海-	鉄橋-川-	鉄橋-海-	凍結港	凍結淺瀬	荊莿	崩壞都市	崩壞空港	崩壞港	崩壞道路	崩壞鉄道	受到破壞的高速公路	崩壞橋-川-	崩壞橋-海-	受到破壞的鐵橋-河-	受到破壞的鐵橋-海-	崩壞橋-川-	崩壞橋-海-	受破壞的鐵橋(河)	受破壞的鐵橋(海)	崩壞港
	○	○			○	○	○		○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○
																		○					○		○					
				×	×	×								×								×	×	×	×	×	×	×	×	
									○	○	○	○	○																	
0	5	30	20	50	0	0	50	0	0	0	0	0	20	5	20	45	15	25	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	25
	33	26					26		51	52	53	54	55		26															
																			25											
																		55				51	52	53	54					
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	3	4	—	2	2	3	2	1	1	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	—	—	—	—	2	2	2	2	2
2	2	3	4	—	2	2	3	2	1	1	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	3	5	3	5	2	2	2	2	2
2	2	3	4	—	2	2	3	2	1	1	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	5	—	5	—	2	2	2	2	2
—	3	3	—	—	2	2	3	3	1	1	2	2	1	—	3	3	3	3	3	2	3	—	—	—	—	2	2	2	2	3
2	2	4	4	—	2	2	3	2	1	1	2	2	1	4	4	2	2	2	2	2	2	—	—	—	—	2	2	2	2	2
3	3	4	5	—	2	2	4	3	1	1	2	2	1	4	4	2	2	2	2	2	2	—	—	—	—	2	2	2	2	2
4	4	4	—	—	3	3	4	4	1	1	3	3	1	—	4	3	3	3	3	3	3	—	—	—	—	3	3	3	3	3
4	3	4	5	—	2	2	4	3	1	1	3	3	1	4	4	2	2	2	2	3	2	—	—	—	—	2	2	2	2	2
3	3	4	5	—	2	2	4	3	1	1	3	3	1	4	4	2	2	2	2	3	2	3	5	3	5	2	2	2	2	2
—	1	1	—	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	1	1	1	1	1	1	1	—	—	—	—	1	1	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	2	2	—	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	—	2	—	1	2	1	2	2
3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	—	3	—	1	1	1	1	2
2	2	3	2	—	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	—	—	—	—	1	2	1	2	2
2	1	1	2	—	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	—	2	—	1	2	1	2	2
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—	—	—	2	—	2	—	—	—	—	—

首都攻略形同絕望……

東方的英軍會追擊突尼斯玩者部隊，因此生產首都防守較薄弱，趁此機會占領的話，有助於軍事費的增加。假如掌握制海權，和陸空成一體，就有辦法把聯合軍趕出北非，當然要把來襲的聯合軍的飛機一架架擊落，以保護陸上部隊，否則陸上部隊很快會被消滅。到此爲止是非洲戰爭。聯合軍的生產首都是海上巨大的都市群。而且是美英2軍，要誘引防守的2敵軍，以轟炸機轟炸初期生產首都的可能性幾近於零。爲了下一張地圖，同時爲了確保部隊及經驗值的上升，戰役模式要採比較保守。美軍參戰後的地圖和史實一樣難易度上升。



兵器目錄編



此部分乃接自前面作品、對於在「前進大戰略」中登場的各個部隊，作個簡單的介紹。雖然這裏只刊載500 種只算遊戲的一小部分，但不論對於遊戲的戰略上，或是成爲遊戲的主角，在戰場上發揮無比威力，有極大的助益。

SUB CONTENTS

德國ドイツ —— 83
英國イギリス —— 119
法國フランス —— 140
蘇聯ソビエト —— 149
美國アメリカ —— 163
義大利イタリア —— 177
共通 —— 186



聯合軍進攻西西里，發動哈斯奇作戰。西方是巴頓將領的美軍，東方是蒙哥馬利率領的英軍，朝向共同目標墨西哥突進。

1943年7月9～10日，在北非戰線獲勝的聯合軍整軍北上，爲了占領地中海上的西西里島，開始了哈斯奇作戰。倘若攻下此島就能一口氣進軍義大利半島，戰場從北非轉移到地中海，美英二軍分別殺到墨西哥。

對於聯合軍壓倒性的物資作戰該如何應戰？

初期戰爭除了西西里島被美英兩軍的艦隊包圍之外，看不見有援軍的跡象。更由於聯軍壓倒性的物資作戰，不僅僅是制海權，就連制空權也被奪取。廣袤的島上都沒有要塞，只有眼睜睜的看著自海上逼近的登陸艦。假如西西里被占取，義大利和德國將會是下一個被奪取的目標。

先從研究敵方飛機對策開始是首要之計

假如是標準模式的話，因敵方的飛機數量之多，掌握絕對制空權的優勢。爲了應付其飛機，本島南方的部隊，必需移師到北部山岳地帶，而生產對空部隊做好防衛狀態。戰役模式要從生產對空部隊開始。想攻取敵方生產首都無異是痴人說夢話，先決條件在於鞏固防守，其次要謀略如何應付海上艦隊，首先需製造潛水艇部隊，確實削減對方的海上戰力。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	義大利イタリア	36
美國アメリカ	64	英國イギリス	64

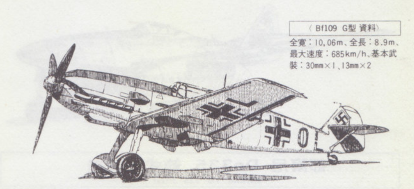
德意志軍ドイツ

擁有大德意志空軍以及無敵的機械軍團，使整個歐洲陷入恐怖的風暴當中的大德意志，究竟擁有何等強而有力的兵器群呢？現在在此將爲您介紹。

梅薩修密特 Bf109
Messerschmitt Bf 109

在整個二次大戰的過程中、一直保護德國領空的Bf109、是由梅薩修密特前身的貝耶里舒飛機製造公司，在1935年完成的。此公司從1938年初，開始大量生產E型戰機，到德軍投降時的K型爲止。整個戰爭期間都一直不斷生產，在德國本土的生產量更高達30,500架以上。從大量開始生產新型式的E型，到把引擎改造得更加強而有力的F型；以及同時強化引擎和武器的系列中，生產量最多足爲引以自豪的G型（占全部Bf109的70%）、以及到最後生產的K型等等，其它亦有爲數衆多的少數量產型及試作型存在。

〈Bf109 G型資料〉
全寬：10.06m、全長：8.9m、最大速度：685km/h、基本武裝：30mm×1、13mm×2



■戰鬪機／F型

「能得到制空權，就可以控制整個戰場」，這是二次世界大戰中，所得到證明的眞理。有了控制天空的力量，就是掌握了制空權。掌握了制空權的人，就等於掌握了整場戰爭的勝敗關鍵。爲了掌握制空權，所衍生出來的就是戰鬪機，它包含了高速性能，對空戰鬪力量、且富有機動性。然而，這類戰鬪機的最大敵人一往往也是敵國的戰鬪機。因此，在整個二次世界大戰中，甚至二次世界大戰結束之後，各國都爭先恐後，持續不斷地開發高性能的戰鬪機。

小建議

1943年以後的戰爭如同史實一般苦戰

自北非戰線敗北的德軍，在聯軍龐大的物資力量下，不得不從西西里島退至義大利半島，再退至德國。而且受英國本土諾曼第的登陸，法國的解放及大西洋、地中海兩側一直被窮追不捨。而東部戰線蘇俄，由於德軍史達林格勒作戰失敗而展開反擊，從東西兩陣營來的大包圍節節逼近柏林，這場遊戲到了43年，內容上有戲劇性的變化。





進軍西西里島哈斯奇作戰成功，以美英二軍攪亂德軍而採取的作戰就是這個地圖。

美軍從塞勒諾灣登陸，英軍自西西里島列喬登陸，攪亂德軍和義大利軍，爲了切斷其補給線而展開作戰。和英國的激烈戰，從科森察到卡斯楚威拉里山脈間的山路，更從波天察到塞勒諾那不勒斯。想在這地圖上贏取勝利近乎不可能。

義大利軍又是一種阻礙

打從遊戲一開始就是如此，地圖上同盟國的義大利軍更是阻撓玩者之能手。因爲玩者的生產首都緊鄰義大利軍的生產首都，而義大利軍初期配置部隊會阻礙玩者的生產，眞有股想攻擊義大利軍部隊的念頭。

參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	義大利イタリア	64
美國アメリカ	64	英國イギリス	64

標準模式的話需集中散置的部隊

初期戰爭要從整理散置在義大利境內，玩者的部隊開始，首先要往美軍登陸的塞勒諾及英軍登陸的列喬移動。但若移至列喬，則部隊會分散成二，因此到列喬、皮澤一帶此法得放棄，轉而埋伏攻擊在波天察山脈通路的英國部隊，基本上和英美大部隊戰鬪都備增艱辛。除此戰法外，也可在玩者的生產港生產潛水艇以擊沈美軍海上艦隊。雖是這樣，由於潛水艇速度只有3較慢，因此需以捨身求全的戰法作戰。然而如果能作成潛水艇部隊，將會是強猛有力的攻擊方法。



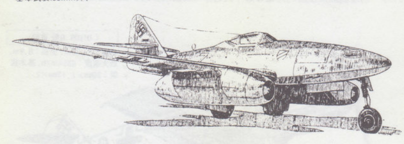
梅塞修密特 Me262 暴風鳥

Messerschmitt Me 262 Strumvogel

本機在1944年6月，聯軍開始從法國北部登陸進攻作戰時，作爲轟炸機並第一次執行任務。同時，也是史上頭一次得到實用噴射機的光榮頭銜，並以噴射機型態首次飛行。在1942年，德意志空軍以防空系統的「空中王牌」進行開發。但當時，希特勒忽然宣布要將此類噴射機作爲轟炸機來開發，並禁止以戰鬥機型生產。因此，產量計劃受到了大幅影響。然而，受到戰局變化的影響，後來戰鬥機型的開發也得到希特勒的認同，雖然爲數不多，但在二次世界大戰的末期開始相當活躍。當中生產的型式有以戰鬥機型A-1a爲首、可搭載1000kg的飛彈的轟炸機型A-2a、照相偵察機型的A-5a、複座型：B-1a。雖然型式相當多，但總生產量只有1434架而已，能派到第一線作戰的，更是寥寥無幾。但由諾波托尼上校所率領的JG7及卡蘭特中將所率領的超王牌部隊JV44，對於迎戰蚊式戰型轟炸機，和有空中堡壘之稱的B-17，也相當活躍。此外，本機的設計圖亦傳到了日本海軍，成爲日本製造「橘花」的參考資料。

〈Me262 A-1 資料〉

全寬:12.65m.全長:10.6m.
最大速度:866km/n.
基本武裝:30mm×4



都爾尼 Do335 箭式戰鬪機

Dirnier Do 335 Pfiel

在機體的前後皆配置發動機，包含裝備在機首的牽引式螺旋槳，以及裝在機尾的推進式螺旋槳，可以說是屬於變形的双發動機型的單座戰鬪機。都爾尼公司本就不斷研究推進式飛機，而這架Do335 在1944年秋完成，包含了不輸於噴射機的性能，最高速度760 km/hr (高度6400公尺)、30mm的機關砲1門、20mm的機關砲2門的高性能飛機。本來大家對於此種機型抱着極大的期望，但在還沒有將實力發揮前，唯一進入生產的A-1型僅完成311架，屬於驅逐機的B型也尚未進入生產線上之前，工廠就已被美軍占領了。

〈Do335 A-1 型資料〉

全寬：13.8m、全長：13.85m、最高速度：760km/hr、基本武裝：30mm×1、20mm×2

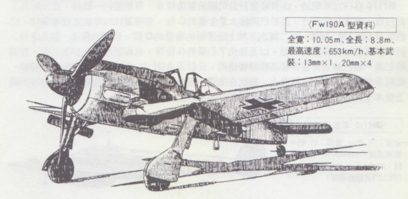
福克・渥爾夫 Fw190

Focke-Wulf Fw 190

在1939年登場的Fw190、比起Bf109有勝之而無不及的性能，也成爲德國戰鬥機的主力。在二次大戰中、和Bf109共同對英軍的噴火式戰鬥機進行激烈的攻防戰，曾經創下了爲數衆多的名戰役出來。此外，擁有極優秀基本設計的本機型之新型態。也作爲戰鬪轟炸機(F型、G型等等)大量製造出來。首先大量生產的就是A型，一直到二次大戰末期活躍起來的D型、有「長鼻子」的綽號，都發揮了極大的威力。在D型之後，就以Ta152的型態名稱進行開發，各部門的操作系統，如以油壓來取代電動，使性能和安全性都大大地向上。然而，被配備在戰場上時機實在太晚了，只有一小部分被作Me162的升空著陸時掩護而已。至於Fw190、包含新生型及Ta152型在內，共有200000架生產。

〈Fw190A 型資料〉

全寬：10.05m、全長：8.8m、最高速度：653km/h、基本武裝：13mm×1、20mm×4



海恩格 He162 國民式戰鬪機

Heinkel He 162 Salamander

雖然實用噴射機的首航是被梅薩修密特公司搶先，但是關於噴射推進機的開發，海恩格公司才是前輩。世界第一架噴射機的光榮，也是由海恩格公司的He178、在1939年8月所完成的。儘管擁有極優秀的性能，但因爲政治因素，軍方一直遲遲不敢採購。直到1944年夏，德國空軍總部向海恩格及其它幾家公司提出「以木材等非戰略性物資爲材料，使駕駛技術不熟練的飛行員也能駕駛國民式戰鬪機，必須在1945年1月1日以前，完成準備生產體系」的苛刻要求、海恩格公司的機師陣容費盡千辛萬苦地克服此項要求，才裝備了一座背負式噴射引擎及展現獨特外觀的戰鬪機。到德軍投降爲止，共完成了240架，被配置在JG1、並從3月31日起實際加入戰鬪。然而，在僅確認完成擊落二架的戰果時，戰爭就結束了。

〈He162 資料〉

全寬：7.20m、全長：9.25m、最高速度：838km/hr、基本武裝：20mm×2

戰役模式要帶進海上戰

倘若沒有美軍，敵人的戰力會減少大半。一旦不幸、美軍在塞勒諾登陸成功，則戰爭將備加艱苦。因此使用戰役模式而保存有艦隊的玩者。所能運用之計就是，配置艦隊於海上一決勝負。但要密切注意，生產、配置的可能港只有一個。這個方法也是背水一戰預備犧牲的戰法。假定艦隊能順利配置，就連潛水艇也能配置生產的話，便可以從海空雙方攻打美軍。致勝秘訣在於利用敵登陸艦搭載部隊出港時予以痛擊，依強弱順序攻打敵方艦隊。只需攻打美軍海上部隊，至於其使用航空機輸送因困難重重可不予考慮，就相當接近勝利的作戰。假如連美軍的生產首都都能取得就更好。





是否能在凱撒爲了羅馬防禦所構築的古斯塔夫防線，打敗聯合軍？卡辛諾之戰現在揭幕了。

幾次攻擊古斯塔夫防線皆告失敗，聯軍採取英國對於古斯塔夫防線的進攻，美軍自安齊義登陸，南北兩面攻陷古斯塔夫防線的戰術，就是這地圖。這是安齊義作戰的時代背景。在地圖上，傑特游擊隊也參加了聯軍。

如何攻打那不勒斯的英軍及海上美軍？

標準模式配置有2部隊的雷歐波多（レオポルド），需有效使用。攻打想超越卡辛諾的英軍，海上方面若也能生產和塞勒諾一樣的潛水艇部隊，這樣同時能夠阻止美軍登陸安齊義的話，就是一完美無瑕的勝利演出，只可惜遊戲並沒有如此稱心如意的展開。幸而地面部隊有虎式 I 或豹式G 這種可靠的部隊，而飛機擁有2部隊的He111H10。而He111H10 只要改裝武器，就能裝備 Hs 293 ASM射程 5 的對艦用間接攻擊武器裝備，保存這些戰力，一鼓作氣的攻打法也是可行的。首先要處置(分)地圖上的無用部隊。假如能生產部隊的話，則生產能夠提高都市生產力的工作部隊，儘快努力確保軍事費。軍事費的上升這不但是能做爲防守後盾，也是等待攻擊時機所必要的。而在卡辛諾的古斯塔夫防線內的部隊，移動時要避開英軍地面間接攻擊加農砲的射程內，前去和碉堡作戰與英軍部隊作消耗戰。



參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	64	沙羅サロ Rep	16		
傑特游擊隊チトーパルチザン	16	美國アメリカ	64	英國イギリス	64

■戰鬪轟炸機／FB型態

所謂的戰鬪轟炸機，也就是擁有轟炸能力(搭載炸彈能力)的戰鬪機的總稱。但與其和純粹爲了在天空中戰鬪所生產出來的戰鬪機相比、不論在攻擊力或是防禦力上，當然都不如戰鬪機。不過，以對地攻擊比較之下攻擊機就差了一點。一旦，扣除了戰鬪機之外和攻擊機或轟炸機比較之下，可說是毫無問題地可以稱霸。對於地上的兵器，能給予令人驚嘆的破壞力。因此『既是戰鬪機，又有轟炸能力』這一點在戰場上，可以占相當有力的地位。

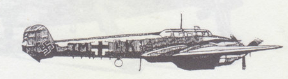
梅薩修密特 Bf110

Messerschmitt Bf 110

Bf110 自1935年開始，由貝耶里舒公司開始製造樣本、原型態的一號機，在1936年5月12日，首次升空飛行。至於已開始大量生產的C型，在德軍1939年底進攻波蘭時，已經生產到537架。接着，在二翼之下加上降落型的增槽的D型，也開始製造。除此之外，將炸彈搭載能力提高的E型，以及強化了引擎的G型等，也都被陸續地製造出來。在波羅的海一帶已無法再當作驅逐戰鬪機使用，只好派遣Bf109來護衛。本型態的戰鬪機，從戰爭開始，一直到戰敗爲止，都能在德國上空自在傲翔，特別是夜戰型對於防禦德國上空本土而顯得相當活躍。總生產量在5700架以上。

〈Bf110 E型資料〉

全寬：16.27m、全長：10.65m
最高速度：548km/hr、基本武裝：20mm×2、7.9mm×6
(內二門式迴旋砲座)



梅薩修密特 Me410

Messerschmitt Me 410

成爲Bf110的後繼機所開發出來的，就是Me210，儘管對於這種機型抱著極大的期望、但仍無法發揮極大的性能，因此，僅生產了352架就停產了。再來的改良型Me310、也是僅止於桌面計劃就結束了。但從戰術上來看，被迫必須擁有大型的戰鬪轟炸機，或者是高速轟炸機的德意志空軍，終於將Me210的主翼平面形變更，並強化引擎，而開發出Me410。同時，自1942年開始生產的機型，總共生產出1003架，在機體二邊的旋轉隆起部分，各裝上一枚遠隔操作式的Mg131機槍，是其特徵。最初生產的A-1型，被當作高速轟炸機；再來的A-1／U2型，則被當作重武裝的重型戰鬪機使用；至於A-1／U3型的炸彈艙，則裝有4門的20mm機炮；而在A-2型中、在炸彈艙却裝有2門的30mm機炮。至於A-1／UT型、則裝上雷達、作爲夜戰時使用。可以說，這種機型被派在各式各樣的用途上。

〈Me410 A-1型資料〉

全寬：16.33mm、全長：12.75mm、最高速度：620km/hr、基本武裝：20mm×2、7.9mm×2、13mm×2、炸彈500kg

■局地戰鬪機／FD型態

敵機群一旦衝破警戒線、湧進自己城市的上空時，對於這類的敵人轟炸機群，最好能用許多可以立即升空的戰鬪機迎戰……。

在二次世界大戰時，對於據點的攻擊，有不少是全由飛機來進行。因此，在二次大戰中期之後，面對敵機來襲時，能够立刻升空予以反擊的機種變得十分需要。因此，雖然飛行距離很短，但升空時間(升空能力)優秀的攔截機的開發，便成爲當務之急。在這種背景之下，所生產出來的，便是局地戰鬪機。

梅薩修密特 Me163 流星式戰鬪機

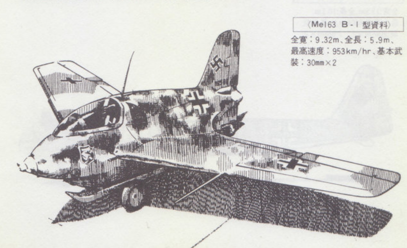
Messerschmitt Me 163 Komet

Me163、大大地超越以往螺旋式戰鬪機的規範，是世界上第一架使用高性能火箭動力的實用型戰鬪機、在1941年春，由梅薩修密特公司完成。但由於其能滯留在空中的時間僅有８分鐘，若欲得到更大的效果，的確是不够充分。此外，在着陸方式上也有一些問題。也就是每次着陸時，飛機內的剩餘燃料常常引火爆炸，這類事件層出不窮，儘管如此，從1943年開始首次大量生產的B-1型，有大口徑的30mm機關炮２門，時速950km/hr，到達9000m 高的升空時間只需要短短５、６分鐘，表現出令人嘆爲觀止的性能。從1944年５月起，在JG再配上400架，引起聯軍士兵極大的恐慌。因此，聯軍飛機最後只好避開這類基地飛行。量產型的B-1型生產有364架，後來也將在空中停留的時間，延長到12分鐘的C型，也被生產出３架。但在二次大戰末期，德意志本土受到聯軍飛機日以繼夜的不斷轟炸，也呈現出無法動彈的局勢。

本機並成爲日本的「秋水」(キ200)的原型機。

〈Me163 B-1型資料〉

全寬：9.32m、全長：5.9m、最高速度：953km/hr、基本武裝：30mm×2



戰役模式的對應 2 種戰法

在庫斯克地圖上打成平手的話，那麼那時的戰車部隊還有飛機的經驗值大部份都會提升。另外假如在塞勒諾贏得勝利(非大勝利)，經驗值上升的艦隊就可以在此配置爲部隊。如果是以戰役模式進行玩到此地圖的話，要依據前次的地圖狀況作考慮，是提升部隊的經驗值或生產新部隊。假如在庫斯克確實已提升了部隊經驗值的話，就有進化爲多數虎式Ⅰ型或間接攻擊 173㎜ 加農砲的可能。如此一來，戰爭會打得相當輕鬆。此外，航空機若能轉爲攻擊機 FW190A 更是如虎添翼；牢記塞勒諾時艦隊經驗值的提升，和飛機的進化及庫斯克時的部隊延續以上這兩點，定能穩操勝券。



■攻擊機／A型態

攻擊機（Attacker）之意指可以名符其實地攻擊敵人部隊的航空機。只是攻擊的對象以地面部隊爲主。但無論如何，絶對無法與其它飛機（特別是戰鬪機）來進行戰鬪。所裝置的武器當中，對空戰鬪用的強力機關砲少，而裝上大量炸彈的情形較多。固然其形狀及攻擊方式的種類很多，但在這裏，特別是指進行水平轟炸的小型飛機的稱呼。

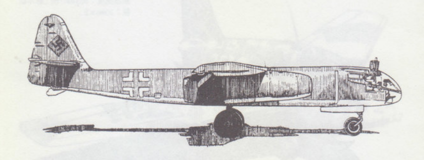
阿拉多 Ar234 閃電式

Arado Ar 234 Blitz

Ar234是由阿拉多公司，在世界上首先作爲實用轟炸機並能留下不滅足跡的機種。1940年秋天時，作爲双引擎偵察機，開始進行研究。1943年，屬於試作系列的A型終於完成，1944年仍然成問題的輪車型及雪橇式的降落方式、加以改良成爲3輪或伸縮起落裝置，因而能搭載最多達1500kg的炸彈的轟炸機B型終於完成。到同年的6月開始把這飛機交給Ⅲ／KG76部隊，但實際進入飛行任務體制的是同年12月。而巴爾吉戰役（保護萊茵而戰）則成爲實質上的第一戰場，後來也加入了轟炸里馬堅鐵橋的任務。由於在高速飛行下進行轟炸，以當時的瞄準器來説，效果仍不太好，可説是極缺乏戰果。B型一共生產了210架，後繼的C型完成時，德國已結束了二次世界大戰。

〈Ar234 B－1型 資料〉

全寬:13.5m.全長:10.1m.
最大速度:400km/n.基本武裝:20mm×2. 7.9mm×2





在莫斯科4Pz或2Pz大獲全勝的玩者抵達這裏，這是莫斯科邊境地圖。敵方部隊是玩者的三倍。

德國没有實現的夢想在此重現，原應越過地圖上的烏拉山和亞洲也許致勝的日本軍相會。以戰役模式而言是不太可能到達這地圖上，即使以標準模式作戰，要和三倍之多的敵人交手，其結果如何是可想而知的。

從已經被蘇維埃軍包圍的形式展開

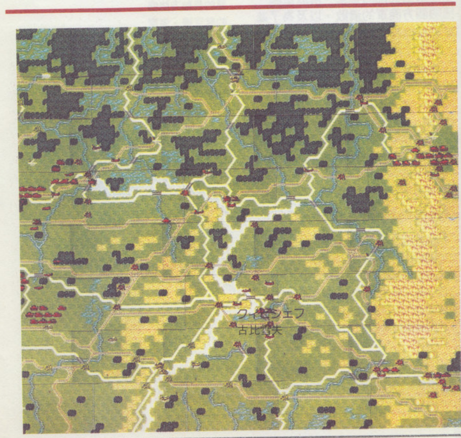
逼近玩者生產首都的蘇維埃軍，以強大部隊包圍玩者。中央的西方面軍Ft在東西方有厚實的地面部隊，要同時攻擊龐大敵軍數且兼顧初期生產首都是不可能的。再説，南方也有同屬紅色的烏拉方面軍Ft部隊擺出東西向陣式，這兩軍團東有預備部隊，北有卡里寧方面軍Ft；前者將會襲擊玩者的部隊，後者力量雖薄落，但憑一時興起攻打此部隊的話，玩者的生產部隊恐會被中央的西方面軍Ft和烏拉方面軍部隊奪去。南方的瓦洛尼齊方面軍也同卡里寧一般。而其防禦態勢之強更甚於卡里寧無數。何以玩者有兩個生產首都？用戰役模式玩玩看就知道。配置，生產部隊被西方面軍Ft和烏拉兩軍壓迫，轉而向北移動。反被南方和中央的大部隊團團包圍，導致前無去路後無退路。配置後，部隊即刻變得七零八落。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク			64
西方面軍ウエストFt	64	烏拉方面軍ウラルFt	64
卡里寧方面軍カリーニンFt	32	瓦洛齊尼方面軍ヴォネジFt	32

以標準模式作戰，初期戰時部隊傷亡數量相當多。為了在四面楚歌的地圖上轉危為安獲得勝利，需有壯烈犧牲的覺悟突破中央。

地圖上的艱難在於玩者的生產都市、機場很少。就算初期軍事費有25,000也因為機場只有兩個，趕不及生產出飛機。換句話說無法掌握制空權。因此要以侵略進攻地面部隊為中心，因而部隊的消耗激烈。在生產首都附近有敵人間接攻擊部隊，在戰車部隊的保護下，等待玩者的地面部隊。最好採取先摧毀間接攻擊再進行肉搏戰，過程是很有趣的。直到互相攻擊前，可能需不斷重覆記錄和重新設定。這是規矩正派玩法的人絕對不會作的，但卻往往心有未甘而使用這辦法。所以只有放手和中央部隊作肉搏戰。



漢夏爾 Hs123

Henschel Hs 123

本機在1935年時，以双翼戰鬪機進行設計，但當完成之後，双翼機已經跟不上時代了，只好再將之變爲單翼機。儘管如此，所完成的双翼戰鬪機，爲了考驗其性能，遂被投入西班牙內戰當中，其性能之優最後終於得到證明。因此，利用其輕快的操作性能，又決定將之改良爲攻擊機。然而，由於設計的構想實在過於古老，在1937年代時，慢慢由Ta-87所取代、從第一線退下來，在二次世界大戰時就完全消失了。因此，在實戰的場面上，所使用的次數並不多。但對於進攻波蘭的初期，以及在東部戰場上對蘇聯的戰鬪，也主動攻擊，因此，本機型實際上仍活躍到1944年。

〈Hs123 資料〉

全寬：10.5m、全長：8.33m、最高速度：341km/hr、基本武裝：7.9mm×2、炸彈：50kg×4

漢夏爾 Hs129

Henschel Hs 129

能和蘇聯的對戰車作戰發揮威力的伊留申IL-2型Stormvik(蘇語裝甲攻擊的縮寫)，匹敵的，乃擁有地面攻擊機能的重裝甲單座双引擎飛機。大戰的初期，對戰車作戰時，德軍是使用 Ju87 搭載大口徑機關砲使用。但因屬於超低空強襲作戰，因此脆弱的防禦能力遂成爲其致命傷。所以到了1940年代，德軍感覺到須有眞正可對戰車作戰的攻擊機。遂在1938年開始進行設計，到了1939年初，試作機已經完成了。然而測試結果，發現有許多方面的性能都不甚理想，因此，眞正的生產可說是從1941年才開始的。其首次服役是在克里米亞之戰。在北非時，也曾被派上用場，結果却發現要維護其對沙塵極爲敏感的引擎，着實有很大的困難。其基本型是搭載炸彈來進行地面攻擊的B-1型，而後，也有裝上大口徑的機關砲來取代炸彈的B-2型。

〈Hs129 B-1型資料〉

全寬:13.5m.全長:10.1m.最大速度:400km/n.基本武裝:20mm×2. 7.9mm×2



登陸法國北部的聯軍，解放法國、德國西方面軍的潰敗，以及為了進攻柏林所舖設的最佳跳板就是這個，是史上最大的作戰。

1944年6月6日，138艘主力軍艦，4000艘登陸用船艇，以及其他大船團1000艘，開始法國北方登陸作戰「太上皇行動」。由於德國方面著陸點的誤算，在一場激烈戰爭後，大部隊的登陸終告成功。這次作戰，德軍死傷人數包括被俘戰俘共有50萬，更喪失了2000輛戰車、自走砲。

悲慘的同盟軍1SSPzC

包括戰役模式、標準模式，玩者非得迅速把配置、生產的大量部隊，從南方的生產首都遷移到北部海岸線不可。海岸線方面，能够攻擊海上船舶的A＋1華爾砲台，也遭致敵人艦砲射擊岌岌可危。同時由於同盟軍1SSPzCp離登陸地點很遥遠，儘管有A＋1華爾砲台，但因敵人遠在射程外，形同虛設一般。隨著時間的流逝，同盟軍的損失頗為慘重。在初期戰時，敵人的空降部隊，已在北法西側和東北降落。在登陸開始敵方部隊向內陸移動前，需在臨水際阻止他們不可，但偏偏不可能接近。要把敵方的一軍交給同盟國，把包括對空部隊的地面部隊，從中央往西方前進外別無他法。要注意的是敵方強盛的航空機，海岸線遭受敵方艦砲射擊的危險。英軍的空降步兵，紅魔鬼、特攻隊、以及美軍突擊隊、空降步兵的攻擊力熾烈都需提防留意。能造成空降部隊重大損傷，還是便宜的SPW25 1F1火焰發射戰車比較合算些。需慎重分別使用。



參加國與生產可能的部隊數					
德意志帝國ドイツテイコク	64	1SSPzcp	32	84thcp	32
美國アメリカ	64	英國イギリス	64		

■運輸機／C型態

在第二次世界大戰中，利用飛機作大量運輸已變得極爲可能，因而，在戰略構想上，也大大地改變，特別是由於大型飛機的登場。因此，不僅是人員所攜帶的小型野戰砲而已，連車輛也能利用飛機來運輸，這使得不僅是補給物質的運送，連要維護戰線部隊的補充，也得以迅速進行。提到運輸機，並非像戰鬥機一般得以在空中戰得你死我活，而只是默默地工作着，因此易於被人們遺忘。但實際上運輸機端視你的用法如何，有時候可以大大地改變戰況。儘管如此，對於防禦力等於零的運輸機而言，若是沒有戰鬥機的護航而執行任務時，仍是非常危險的。

梅塞修密特 Me323

Messerschmitt Me 323

在二次世界大戰所出現的各種飛機當中，屬於形狀最奇特之一的飛機，就是Me323運輸機，是屬於利用同型的Me321滑翔機，裝上動力使其動力化的這類飛機。Me321的動力化是從1941年開始的，從1942年到1944年爲止，大約生產了200架。在1943年突尼西亞之戰時，從西西里島開始向北非進行空運任務，在東部戰場上，也因爲執行補給任務而活躍起來。Me323的運輸能力以當時而言，可說已相當令人嘆爲觀止了。它不僅能載運兵員60到80人，尚能搭載解體戰鬥機2～3架，並能將車輛由機體上的左右開展式機門搭載。至於本機之「Gigauto」並非正式名稱。

〈Me323 E-2型　資料〉

全寬：55m、全長：28.56m、最高速度：285km/hr、基本武裝：13mm×18

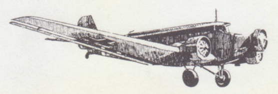
猶卡斯 Ju52

Junkers Ju52

Ju52的第一號機，實際上從1930年代初期就開始飛行服役了，同時，在1935年德意志軍建空軍，向世界發表時，亦爲主力機種之一，尤其令人難以置信的是，當1945年德意志空軍被破壞時，該機仍然繼續生產，成爲史上第二位足以生產量而引以自豪的運輸機。本機種非但有極優秀的離着陸性能，尚有高度的可信性。此外，堅固的結構也使其頗受好評，所裝備的引擎又具有融通性。因此，以德航爲首，全球共有29個國家皆採購此型飛機。當1935年，新生的德意志空軍產生時，被稱爲Ju52／3mg3e的轟炸機亦被採用、且在西班牙內戰時，也相當活躍。後來，由於此機型已屬於舊式機型，遂只繼續生產運輸機型而已。在二次世界大戰過程中，一邊進行小規模的改良，一邊對於物質運輸、兵團運輸、滑翔機的牽引，作了極大的貢獻。此外，並有「老母雞」、「鋼鐵安妮」之稱。

〈Ju52/3mg8e　資料〉

全寬：29.25m、全長：18.90m
最高速度：264km/hr、基本武裝：13mm×1、7.9mm×2



■俯衝式轟炸機／D型態

俯衝(急降下)式轟炸的攻擊法是在二次世界大戰時，新研究出來而使用的攻擊法。飛機抱着炸彈向下俯衝，並使用瞄準儀一旦瞄準目標投下炸彈後，立刻快速向上飛走。只是要進行這種攻擊法時，必須有充分強力的機體，及強有力的引擎。因此，能進行這種攻擊法的機種是極受限制的。俯衝式轟炸機的名稱便由此而來。

當俯衝下來時，引擎所發出的異樣聲音，加上整架飛機俯衝下來的姿態，常會給人一種飛機展開自殺式攻擊的錯覺。因此，在地面上的所有士兵，都會籠罩在恐怖的感覺之中。

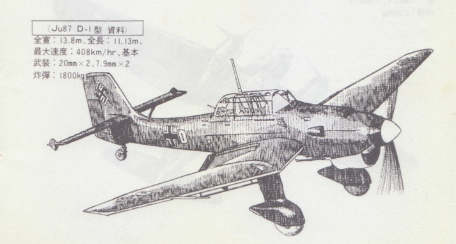
猶卡斯　Ju87　斯圖卡

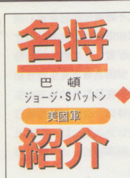
Junkers Ju 87 Stuka

帶着獨特的警鈴聲出現，加上閃電作戰時，空中主力Ju87的活躍，使斯圖卡一詞已成爲俯衝式轟炸機的代名詞。堅固的機體、駕駛性能、以及液冷式引擎所帶來的安定俯衝性能和確實的命中率，利用試作機加入西班牙內戰時，已得到證實。只是利用本機種空襲英國本土時，每次出擊幾乎都會受到全面性損害。因此，以後只好改派往東部戰線以及北非來使用。開始全力生產B型是1938年的事，到了戰爭後期開始換裝引擎。炸彈重量高達1800kg的D型也登場了。其它另有作爲航空母艦的齊柏林伯爵號(未完成)之艦載機所生產的C型、在B型主翼下裝上了拋棄型油槽的R型，及拿掉液冷式引擎改裝37㎜砲的G型，擊毀了戰車及裝甲車1300輛以上的戰果、同時也因成爲路復爾上校的座機而聞名。

〈Ju87 D-1型 資料〉

全寬：13.8m、全長：11.13m、
最大速度：408km/hr、基本
武裝：20mm×2、7.9mm×2
炸彈：1800kg





追擊敵軍發揮最大能力的將軍

可與美國陸軍名將布萊德雷相提並論，是歐洲戰線名將之一。脾氣暴躁、不善交際，厭惡英國，是人們眼中獨特異行的將軍。和此相異的是，他在對敵追擊戰中發揮驚人的才幹。由沙佛那導演的「巴頓將軍」電影中，便詳細描繪這種與衆不同的性格、天賦異稟以及他孤傲人性，獲得一致好評。



以解放法國為目標而登陸的聯軍大部隊為對象，究竟能交手到什麼程度？假如法國被奪回，後路已斷!!

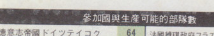
從諾曼第登陸的美軍和英軍，從法國西北朝法來玆攻來，美軍則從法國東南地中海上岸。欲以挾擊德軍形態往東追擊想藉此解放法國。根據史實，在這次作戰出面反擊的德軍，被孤立在法來玆。

自初戰就已展開包圍

地圖上隱藏有開發者小小的惡作劇。以標準模式只看地圖，玩者的生產首都(右上角)被同盟軍的高射砲塔（コウシャホウトウ)，看起來只有一個(法來玆)。假如只有一個，那就非得死守法來玆首都不可。在此不難看出開發者處心積慮的，想讓德軍如史實般在法來玆孤立。雖然做部隊的配置、生產馬上就會發現到其所在地，但因為看不見生產首都，而認為此地圖是在首都外的地方做生產的話那就大錯特錯。由於一開始就已經被包圍，而沒察覺這點的話，那麼玩者的35部隊會在瞬間毀於一旦，慘遭聯軍攻擊全軍覆沒。在初被包圍的部隊中，包括虎Ⅰ型、虎式Ⅱ型、豹式G型等等戰車，假如被殲滅實是不忍。因此要以步兵或補給抵擋掩護撤退，在包圍網外重新整頓部隊。至於生產首都附近被破壞的都市，要叫工作部隊儘快修復，提高生產力。







參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク	64	法國維琪政府フラスコヴィッツ	32
12nd AG	48	7th Army	48
英國イギリス	32	USAAF	32

■爆擊機(轟炸機)／B型態

B型態配備有炸彈的作戰用飛機，小型的稱攻擊機，大型的則稱爲爆擊機（轟炸機）。前者的代表機種有Hs129和史托維克(Stormvik)，而後者的代表機種則有空中堡壘之稱的B-17、B-24等。遊戲中，載有B炸彈，能攻擊都市及機場建築物的便是轟炸機；而只對地面部隊投擲炸彈攻擊的就是攻擊機。

海恩格 He111

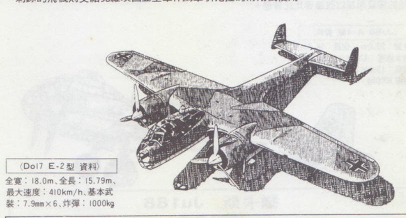
Heinkel He 111

衆所皆知的，本轟炸機是改造自德意志航空公司著名的高速双引擎運輸機。當然，改造之初便有以之爲轟炸機基礎的構想。A型機是以運輸機的用途被生産，而B型機則一開始便肩負轟炸的任務。保留運輸機機頭的樣貌，因而擁有粗大、全透明式機頭的則爲P型機，其後，擁有後退角直線式主翼的H型機開始量産生産，成爲轟炸機的主力。H型機的分類頗細微，計有雷擊機H-6、夜間轟炸機H-21、空降部隊用的H-23等多達23種。雖然開始進攻法國時便已逐漸改用Ju88之機種，但生産一直持續到1944年，據説總生産量多達7300架。

〈He111 H-5型　資料〉
全寬：22.6m、全長：16.6m、
最大速度：435km/h、基本武裝：13mm×1、7.9mm×2
炸彈：2500kg

都爾尼　Do17
Dornier Do 17

由於機體細長爲一大特徵，所以，本機有"飛行鉛筆"的別稱。它原本是德意志航空公司訂購的高速客、貨兩用機，但後來由於旅客機上下不方便而未被採用。不過，軍方認爲其高性能頗值得利用而被採用爲軍用機。1934年完成民航機的試造品，1935年被以轟炸機的姿態公開。1937年，初期量產型的E型機主要被運用於軍方，是當時倍受讚賞的最高速轟炸機。其後多種新型機種持續被製造中，直到1939年，屬於本飛機代表系列的Z型機開始量產生產。只是直到此時，就速度、載重量和飛行距離等各方面而言，猶有不如人的感覺，於是同年12月進攻波羅的海一帶時，便開始改用Ju88及Do217E等機種。剩餘的飛機則交給克羅埃西亞空軍作爲牽引拖拉的滑翔機使用。



〈Do17 E-2型 資料〉

全寬：18.0m、全長：15.79m、最大速度：410km/h、基本武裝：7.9mm×6、炸彈：1000kg

都爾尼　Do217
Dornier Do 217

是從Do17Z和Do215的機體改造而成的，在載重量、飛行距離、速度及武裝強化方面均有長足的進步。最初的量產型Do217E系列，從1941年開始交給軍方。當時，爲了能同時進行水平轟炸和俯衝轟炸之目的而裝上液冷式引擎。不過，後來因此種引擎有缺陷、頗危險而被廢止。其後，機頭配備有固定武器的J型戰鬬機，以及變更機頭形狀、強化武裝的K型機亦相繼被製造出來。1942年，換裝引擎的M型機被製造成功，綜合性能大爲提高。直到二次世界大戰末期，由於夜間戰鬬機不足，改造自M型，於機頭加強武裝的N型機問世。量產型的總生產數多達1730架。

〈Do217 M-1型　資料〉

全寬：19.8m、全長：17.85m、最大速度：560km/h、基本武裝：20mm×2、13mm×27.9mm×2、炸彈：1800kg

戰役模式的情況？

這要視同盟軍法國維琪政府的狀況如何，不慌不忙的攻擊聯軍。和聯軍部隊數相較約有二倍的戰力差，但比起烏拉地圖，還算很輕鬆。攻略方法只要減少敵方部隊單位數不需全數殲滅，以避免對方生產新部隊。如此造成許多單位數銳減的敵方部隊，以後再一口氣進攻就十分有趣了。此法要使同盟軍法國維琪政府阻礙敵人進攻諾曼第，把地中海側的美軍第7 Army消滅。如果順利完成這點，成為只有諾曼第單方面的進攻，將是輕鬆戰勢。然而美軍在地中海有48部隊，一般方法是行不通的，特別是海上艦隊，有必要謹慎攻打。



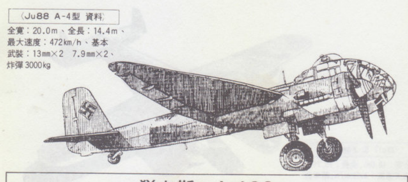
猶卡斯　Ju88

Junkers Ju88

這是第二次世界大戰期間，德意志軍用機中被利用最頻繁的機種，生產數比德意志轟炸機的總生產量還多。改造機種遍及戰鬪機、偵察機和運輸機等，總生產量爲 15000 架，其中有9000架被當作轟炸機使用。玆列舉其代表機種如下：緊接1939年末，被當作俯衝轟炸機用的A型機開始擔負任務之後，性能更卓越的B型機不久又被製造完成，雖然數量僅只10架，但却成爲Ju188系列的雛型。戰鬪機計有C型，和有濃厚的Ju188試造要素的E、F型，以及配備列支敦士敦雷達，作爲眞正夜間戰鬪機用的G型，將機身延長，加掛燃料槽的長距離H型，和極端輕量、簡略化的S型等多種。各機型又有更細微的分類，例如初期生產型的A-1，以及對英攻擊後加強武裝和載重量的A-4型等，視任務的需要而加以改造者比比皆是。

〈Ju88 A-4型 資料〉

全寬：20.0m、全長：14.4m、最大速度：472km/h、基本武裝：13mm×2　7.9mm×2、炸彈 3000kg



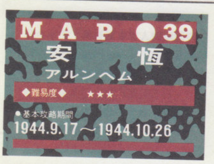
猶卡斯　Ju188

Junkers Ju 188

在 Ju88 項中提及的 Ju 88B，實際上就是本機種的母體，其雛型則是 Ju 88E-O。此雛型最初被稱爲Ju 88V-27，於1940年末試飛，而於1941才正式生產。Ju118的主翼比 Ju 88 長，翼端呈現銳角，駕駛艙周遭大量使用曲面玻璃，所以能展現美麗的卵形姿態，垂直尾翼則相反的採用凸張的形態，水平尾翼也加大了。開始進行量產生產最初型是被稱爲 Ju 188E-O 。第二年，屬於偵察機種的F型，炸彈最大搭載量高達３噸的E-1型開始被正式製造。稍後，強化引擎的悠莫 213A 中的A型，偵察機尾部加裝機關砲台，並將機身下的炸彈槽擴張的G型，以及配備悠莫 213E 引擎的高速轟炸型的S型等，有不少機種被製造成功，但生產總予人遲緩的感覺，總生產量約在1000架左右，第二次世界大戰末期，生產終於譜下休止符。

〈Ju188 E-1型　資料〉

全寬：22.0m、全長：14.96m、最大速度：506km/h、基本武裝：20mm×1、13mm×2　7.9mm×2、炸彈 3000kg



聯軍以為應付敗勢德軍猶如囊中探物般的輕易，反倒吃了大敗仗，這也就是安恒的「市場花園行動計劃」。

1944年9月17日，英軍的蒙哥馬利指示要確保麻司河、瓦爾河，作為聯軍攻打魯爾地區的據點，展開美英空降部隊萬人大作戰。結果因空降部隊降落地點，離預定目標中的橋過於遙遠，同時又因降落範圍過廣致使戰力分散，是以聯軍蒙受很大打擊。這就是地圖上的安恒之戰。

久久體會勝利的戰爭

這地圖上需要玩者和同盟軍107Pz協力包圍，從東西向和北方包圍空降的聯軍部隊。由於降落時敵方兵力過於分散，因此不足為懼。討厭的是從南湧至大量兵力。要注意的是地圖上綿延流長的河川。

因這些河流而將地圖分隔出數區，假如搞錯了東、西及北向地圖的侵入路線，就無法抵達所欲前往的目的地。需留意地圖中央偏東架在河川上的鐵路已壞，以工作部隊修理鐵路，便可使部隊順利送到南方。此外，以戰車為中心的強力地面部隊需儘快送往南方，以阻止30 Corp進攻。

戰役模式要把部隊分散!!

由於只能在生產首都的周圍生產、配置，因此要生產列車迅速把配置、生產的部隊，自東西、北出口分散送出。最初要攻打的敵人是地圖西北的1 Para英軍。1 Para 因想占領東方都市而活動，造成西方首都成為空城。要從東方用主力作誘餌，另外以步兵為中心組成一占領部隊，自西方偷偷移動、夾擊，一口氣占領，那麼即使攻擊力高的紅魔鬼隊也會被滅。其次要攻打的是在生產首都附近的82 Para 美軍。只要攻取這裏作為據點，就可自由地往南往西移動，同時也可和同盟軍的107Pz併肩作戰。作戰時，倘若敵步兵的攻擊力高，方便使用的部隊是SPW25 F 1火焰放射戰車。SPW25 F 1 火焰放射器與地形效果無關皆可攻擊，所以只要注意敵方的傷亡，即便把整個戰車燒毀也不是不可能，這是相當特別的武器。

參加國與生產可能的部隊數							
德意志帝國ドイツテイコク			64	107 Pz			48
82Para	24	30CorPs	64	101Para	24	1 Para	32

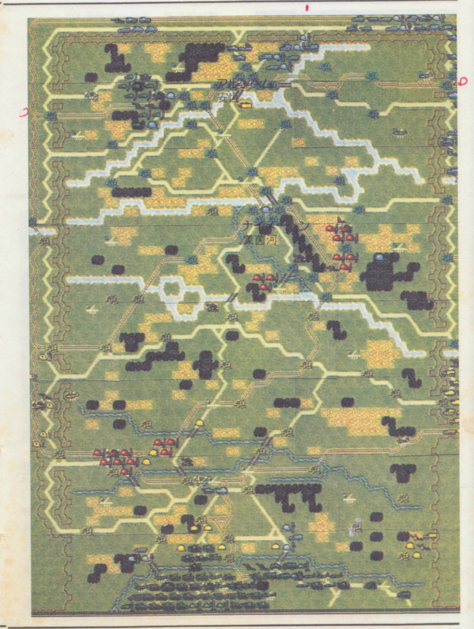
海恩格 He177 格雷夫式

Heinkel He 177 Greif

1937年年初，在空軍總部四引擎轟炸機試造命令下誕生的，便是本He177機種。本機是將兩座引擎並列，利用傳動箱結合，以双子式發動機驅動一個螺旋槳爲最大特徵，同時力求輕量化，但這種設計方針却成爲實用機的致命傷。雖然在1942年9月時已製造完成102架，但却故障頻傳，只有33架由軍方接收，差強人意的俯衝性能亦無法發揮效用，不得已只好不斷地加以改造、變更裝備，就在此慘澹的情況下，於1944年10月生產約200架後就停止製造。1942年的史達林格勒攻防戰時，它首次以運輸機參戰，於1943年，在大西洋配合德意志潛艇出擊，1944年1月偶爾參與向英國本土的攻擊，但並未發揮人們所預期的效果。

〈He 177 A-5型 資料〉

全寬：31.46m、全長：21.9m、最大速度：472km/h、基本武裝：20mm×2、13mm×3～5、7.9mm×1、炸彈6000kg


安恆
萊茵河

■裝甲車　S型態

在第二次世界大戰初期，德意志機械兵團能够成功，因其背後有裝甲自動車部隊的活躍，這是不可忘記的事實。能够利用輕快機動性和極快速度進行偵查、連絡、擔當警戒任務等的裝輪裝甲車群，不只是德軍而已，其他國家軍隊也一樣，視裝甲車爲道地的機械兵團的耳目。

達姆勒·賓士/布星·NAG/瑪基路 SdKfz 232 (6輪裝甲車)

Daimler-Benz/Bussing-NAG/Magirus Sdkfz232(6-Rad)

經過達姆勒·賓士、布星、瑪基路三家公司在1920年後半期秘密開發出來的8輪、10輪的試製裝甲自動車，在蘇聯喀山地方進行測試的結果，其性能滿足軍方的要求。因爲屬於高性能，若想要量產化則須成本極高，所以德意志陸軍兵器局要求上述三家公司，根據民間使用的1.5噸的6輪運輸車開發成6輪重裝甲車。1928年試作1號車，到了1930年生產型Sdkfz 231出現，德意志國防軍最初的本格的裝甲自動車於是完成。可是三家公司各自挪用自己的車台，所以外觀上完全不同，而Sdkfz 232（6輪）就是在Sdkfz 231的車內搭載100瓦特的遠距離通訊用無線電。這些六輪裝甲車曾在與法戰爭時使用過，然而因其野外行動力過低，遂退回第一線，作爲訓練和警備任務之用。

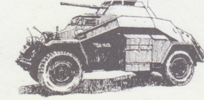
〈Sdkfz 232（6輪）裝甲車資料〉

全長：5.57m、全寬：1.82m、路上最高速度：70km/h、武裝：20㎜機關砲×1、7.92機關槍×1

Eisenwerke Weserhutte AG SdKfz 222

Eisenwerke Weserhutte AG Sdkfz 222

戰車師團、機械化師團的偵察部隊輕裝備中隊用主力裝備車被開發出來的就是德意志陸軍所代表的4輪裝甲自動車，取代了外觀相似的機槍裝備的Sdkfz 221，從1938年開始分配到部隊中，一直到大戰結束爲止。以最大仰角對空射擊的20㎜機槍砲和利用最高速度85km（後期型90km）的高速在歐非戰場上發揮了作用。只可惜所裝的輪數過少，在雪地、泥巴裏作戰受到限制，所以在東部戰線時，由源用本車砲塔的Sdkfz 250/9半履帶車以及8輪重裝甲車取代使用。雖然如此，其總生產量高達989輛，以裝甲車而言，此一生產量可說是相當多。



〈Sdkfz 222 裝甲車資料〉

全長：4.8m、全寬：1.95m、
路上最高速度：85km/h、武裝：
20㎜機關砲×1、7.92機關槍×1



德軍的倫德斯特將軍，為了阻止聯軍進擊，以留存的希特勒最後戰略預備隊發動攻勢!!

諾曼第登陸後，聯軍攻擊勢如破竹，每個士兵都相信能在柏林過聖誕節，為了阻止聯軍，德軍使用希特勒最後戰略預備隊全力反擊。

這次作戰的侵略形態是突出狀，故以「凸出陣地之戰」命名。

在遊戲上實際作戰看看，才知道是場比想像中要難的苦戰。沒有同盟國沒有同盟軍，而敵軍部隊數是我方三倍。雖然軍事費多，卻缺乏有計劃的謹慎作戰進攻，是會被配置在東西的敵人切斷戰線。

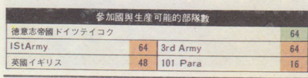
初期戰要使用一經使用就丟的V 1巡弋飛彈破壞都市、機場，降低敵軍生產力，阻絕補給路線。

要建議的是，首先要把敵方101 Para的生產首都攻下，只要取得這個地方，就能切斷東西二方的敵人，相對的戰爭也比較容易。

從西方開始攻第 3 rd Army!!

東面敵軍兵力集中在最前線。而且1 st Army 擁有6個生產首都，所以初期戰不可能攻略下來。而西邊的3 rd Army 有2個生產首都且兵力薄弱，但其飛機卻多，因此要趁天候惡劣時發動攻擊。這點若能制勝，則敵人可能生產的部隊數將會減半。至於殘餘的1 st Army和英國生產首都很多，所以接下必須慎重進攻，否則攻略將會很難。有趣的是這兩個部隊的生產機場少，無法大量生產地面部隊所憎恨的天敵一飛機。





參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク			64
IStArmy	64	3rd Army	64
英國イギリス	48	101 Para	16

布星、NAG SdKfz 232（8輪裝甲車）
Bussing-NAG Sdkfz 232 (8-Rad)

因爲Sdkfz 231（6輪）是根據民間用的卡車製造出來的，所以作爲軍用時，野外的行動力受到極大的限制。因此德國軍方下令有關廠商，去開發研究出能超過此一型的野外行動力和擴大車內空間的大型裝甲車，根據這一要求所造出的Sdkfz 231（8輪），名稱雖屬於同一型式，但其8輪驅動8輪操縱的GS型車身底盤，前後部有2組駕駛座位，以及武裝等都是新穎的設計。Sdkfz 232（8輪）有搭載指揮官用的中距離通訊用的無線電機。其他的變化是搭載長距離無線電機的Sdkfz263和火力支援用的短砲身75mm砲的Sdkfz 233。總生產量231、232（8輪）共607輛。在1942年停止生產，不過這種型式的裝甲車一直活躍到大戰結束爲止。

〈Sdkfz 232（8輪）裝甲車資料〉

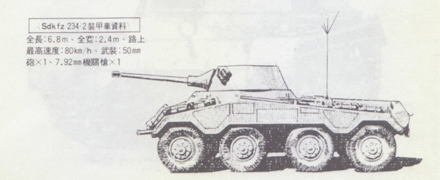
全長：5.85m、全寬：2.2m、路上最高速度：85km/h、武裝：20mm、機關砲×1、7.92mm機關槍×1

布星・NAG SdKfz234
Bussing-NAG Sdkfz 234

陸軍兵器局要求布星公司研究開發出可在熱帶地區作戰使用的新型8輪重裝甲車。因爲要在補給困難的沙漠地帶作長距離的行動，所以把引擎變更爲空冷柴油機引擎，使行動距離長達1000km；又爲了增加它的隱密性，所以採用低姿勢的單體構造底盤，並從1943年9月開始生產這種原型系列的Sdkfz234/2，被稱爲美洲豹（Puma）的車輛極受重視。爲對付戰車的戰鬪，以及裝備有預定搭載在雷歐帕特偵查戰車（只是計劃而已）的60口徑50mm砲塔，和爲了彌補Sdkfz 231的耗損所製造出來的可以裝備20mm機關砲的Sdkfz 234/1，以及搭載24口徑75mm砲的Sdkfz 234/3，整個系列共生產100輛而已。配備有這些車輛的裝甲車偵察營是最機動化的部隊。

〈Sdkfz 234/2裝甲車資料〉

全長：6.8m、全寬：2.4m、路上最高速度：80km/h、武裝：50mm砲×1、7.92mm機關槍×1





布萊德雷
オマー・Nブラッドレー
美軍

介紹

個性保守的名將

和同屬美國名將巴頓將軍有截然不同的對照，是個謙遜且個性保守的人。原是巴頓麾下優秀戰術家，在突尼西亞之戰因指揮軍團而出名。

1945年，萊茵河進軍之際，指揮包括霍奇斯第 1 軍和含巴頓第 3 軍在內的第12軍團，以此成為美軍最大規模的軍隊聞名。此軍團最先抵達萊茵河對岸。

■輕戰車／L型態

在二次大戰初期，輕裝甲車的任務主要是偵察，以及作爲主力戰車的補助攻擊之用。隨著戰爭的激烈化，目前裝甲的厚度和攻擊力已顯不足，所以到了中期以後，就由各方面都展現強而有力的中型以上的戰車和飛機來取代輕型戰車，同時對於自走砲的改造也不斷地進行。

克魯伯・Grusonwerke AG Ⅰ號戰車

Krupp-Grusonwerke AG Pzkpfw Ⅰ (Sdkfz101)

在1920年代後期的凡爾賽條約中禁止德意志擁有戰鬪用裝甲車輛。但是德軍仍秘密地進行研究，將農業用的牽引車作爲戰車用的車身底盤予以開發，到1933年開發完成了第1號的Pzkpfw Ⅰ（Ⅰ號戰車）的試作車輛，裝備有7.92m 機關槍2門的車型被稱爲A型。直接進入量產以後，把引擎改爲近2倍力量，全長又延長的B型也開始量產。A、B型戰車生產的總數合約2500輛，本來只是爲了訓練用的暫定式戰車，慢慢變成有實際利用的戰車，此外到了1941年6月還有74輛被配備在第一線戰車連隊中。以這種舊式車體改變製作成新型式的指揮戰車或自走重步兵砲及對戰車自走砲等。

Pzkpfwl B型 輕戰車資料

全長：4.42m、全寬：2.06m、路上最高速度：40km/h 武裝：7.92㎜機關槍×2





10月30日，蘇聯軍開始攻擊布達佩斯。此次戰爭旨在救出陷身布達佩斯的德軍，是以轉用華沙戰力預備軍。

縱列狹長的地圖上，西北端是玩者的生產首都。同盟軍維登堡在地圖中央偏東邊及西邊分別被第2烏克蘭方面軍Ft及第3烏古蘭方面軍Ft所包圍，一如風中燭火般垂危，地圖上東西橫流川，正好隔開維登堡的兩生產首都。

拯救瀕死的維登堡機會渺茫

維登堡的部隊被流川所困動彈不得。同盟國中的匈牙利軍在地圖西南有生產首都，但幾乎談不上有戰力。只消利用河川就能把敵方蘇維埃軍的第2烏克蘭方面軍Ft分成東西。第2烏克蘭方面軍Ft的地面部隊能令其在河川東邊孤立無援，但是西方的第3烏克蘭方面軍Ft，就會很難達成。結果只能無奈的等待被包圍、殲滅。

戰役模式是由西北進攻，這將成為苦戰。

若是標準模式的話，因被配置的部隊是南北延伸，所以能讓強力的部隊南下，從南側攻打第3烏克蘭方面軍Ft。如果一切順利，就可占領南方空蕩的第3烏克蘭方面軍Ft的生產首都，再以附近的飛機場為據點，以轟炸機爆破架設於縱流河川上的橋，如此一來就能將第2烏克蘭方面軍Ft阻絶於東方。（不過若天候在ON時，恐怕結凍後的冰河不難渡過，此外工作部隊也可修復被爆破的橋)假如成功了，對第2烏克蘭方面軍Ft所要注意的只有其飛機了。如此一來，即便第2烏克蘭方面軍Ft能生產64單位的部隊，但一旦呈飽和狀態，也只能原兵不動，接下只要壓制第3烏克蘭方面軍Ft就行了。第3烏克蘭方面軍Ft部隊的最大生產數也是64部隊，所以只要長期占領都市進行經濟消耗戰，就能壓制第3烏克蘭方面軍Ft，再以間接攻擊攻打對岸東邊的第2烏克蘭方面軍Ft來減少其部隊數，那麼陸空都能雙管齊下。

假如是戰役模式，由於是從西北邊的生產首都進攻，所以無法預留部隊北撤的退路，故要獲勝相當艱難的。

參加國與生産可能的部隊數					
德意志帝國 ドイツテイコク	64	維登堡 ヴィルデンブルフ	32	匈牙利ハンガリー	20
第2烏克蘭方面軍 2ウクライナFt	64	第3烏克蘭方面軍 3ウクライナFt	64		

小建議

標準模式和戰役模式的差異？

標準模式的玩法較能忠實的反應史實。戰役模式的話，則是根據玩者的戰術，其所展開的遊戲就不一樣。此外，標準模式的部隊經驗值都是0開始，所以和戰役模式經驗值高的相同部隊相較之下，攻擊力特別不一樣。



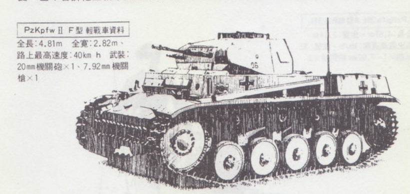
MAN/達姆勒・賓士　Ⅱ號戰車

MAN/Daimler-Benz Pzkpfw Ⅱ (Sdkfz 121)

這類戰車本來是作爲訓練使用，但是由於Ⅰ號戰車過於無力，而Ⅲ、Ⅳ號戰車的配備又很緩慢，爲了彌補這個缺點，才將它配備成爲戰車師團。可信度很高的本車在侵法戰爭時已配備900輛以上到前線去，在1939～1940年德國的閃電作戰期間成爲機械師團主力而活躍在戰場上。到1942年底生產中止時（路克斯除外）已有超過1600輛以上的生產量，然而和增加試作型的C型並無太大的差別，至於當作改良型的生產量也不少，不過1938年製造的D～E型則另當別論。本來作爲騎兵用的輕戰車，速度雖有55km/h，却經常故障，尤其是野外性能更令人不敢領教，因此到了1940年5月全部收回，改造爲火焰發射戰車。1943年9月偵察用輕型戰車所全新製造的L型（路克斯）登場，然而時代在變，已不容許輕型戰車活躍戰場，所以這131輛戰車成爲德軍最後的輕型戰車。

PzKpfw Ⅱ F型 輕戰車資料

全長：4.81m　全寬：2.82m、路上最高速度：40km h　武裝：20mm機關砲×1、7.92mm機關槍×1



斯可達 35(t)式戰車

Skoda Pzkpfw 35(t)

35(t)式戰車在1939年3月德國使波希米亞和摩拉維亞併合時，LtVz 35戰車成爲捷克陸軍的主力。這種戰車的結構複雜，信賴性低，後來這些問題均已解決。由於結構複雜，行走在崎嶇不平之地時，反而能發揮出高度的安定性，加上車身極爲堅固不易損壞。從捷克接收了219輛，在開戰時被配備在第一輕戰車師團，後又配備到第六戰車師團，在法國戰場上，在東部戰場的北戰區都參加了激烈的戰爭，所以到了1941年底幾乎快全部毀滅。本車的特徵是空氣壓作動式的變速設備，但在此一時期却成爲最大弱點。本車同時爲羅馬尼亞、斯洛伐克和保加利亞的陸軍所用。

PzKpfw 35t 輕戰車資料

全長：4.9m、全寬：2.1m、路上最高速度：35km h、武裝：37mm砲×1、7.92mm機關槍×2

BMM 38 (t) 式戰車

BMM Pzkpfw 38(t)

據説德軍獲得此型戰車，等於是佔領捷克斯拉夫整個國家同等的價值。在整個大戰期間，本型式戰車是最優秀的輕戰車之一。此戰車是由捷克ＣＫＤ公司所開發出來的，在1939年３月正式交給捷克陸軍當局。後來德軍將該公司改組成ＢＭＭ公司，LtVz 38改良成Pzkpfw 38（ｔ）Ａ型，繼續量產。在開戰時，被配備在第三輕戰車師團，後又配備在第六、七戰車師團，另外爲了與蘇聯作戰所編制的戰車師團也有配備，使Ⅲ、Ⅳ號戰車得到戰力。Ａ型以後，強化裝甲的Ｅ型，與瑞典作戰的Ｓ型和最終量產型的Ｇ型共造了1400輛。在第二次世界大戰初期以主力戰車的地位活躍戰場，到了東部戰場時37mm砲已發揮不了作用，因此在大戰中期利用這種車身產生了數種不同型態的戰車。

〈PzKpfw 38t Ａ型 輕戰車資料〉

全長：4.61ｍ、全寬：2.14ｍ、路上最高速度：km/h、武裝：37mm砲×1、7.92mm 機關槍×2





第二次世界大戰的戰役模式和標準模式的最後地圖。英、美、蘇維埃逼近柏林!!

解放波蘭的蘇維埃軍從東方逼近柏林、英、美聯合軍從西方向萊茵河推進，因為蘇維埃軍己開始包圍生產首都，所以没有時間以西方的軍隊做為對象來打。最初的軍事費用只有3000，金額貧乏不知如何拿來將之運用於對付足足有3倍的敵人身上？，這是一幅德意志帝國戰敗前歷史重現的地圖。

破壞架設在萊茵河所有的橋、對抗蘇維埃的挑戰!!

根據史實3月7~8日，聯合軍渡萊茵河，德軍為了要阻止聯合軍的進擊，決定要破壞所有河上的橋樑。但是只有架設在里馬堅的魯登道夫橋没有破壞，因而無法阻止聯合軍的追擊。初戰，要做的是破壞萊茵河上全部的橋樑，來阻止從西方來的追擊。假如是標準模式，那麼把在萊茵河對岸的裝甲兵力儘量向德軍國內移動，然後對集中於南方橋樑處的敵軍用配置在地圖中央西方的V 2火箭去轟炸。如果成功的話那麼跟東方的蘇維埃作戰，就能够挪出地面軍隊的兵力應付。假使是戰役模式的話，則要在生產機場生產V 1用這個來破壞萊茵河的橋樑。在此地圖一再重覆，進化後Me262型的噴射戰鬥機補給、補充，將會一下子之間消耗軍事費用。要利用燃料少的局地戰鬥機Me163B，使用完就可以丟掉。



參加國與生產可能的部隊數			
德意志帝國ドイツテイコク			64
傑特游擊隊チトーパルチザン	8	貝羅俄羅斯ベロロシアFt	48
烏克蘭方面軍ウクライナFt	48	美國アメリカ	48
21stAG	20	15thAG	20

一點消息

德意志留下的東西

第二次世界大戰，德國發明的東西大部份現今仍使用著，像在我們身邊的錄音機，假使沒有此發明，也就沒有錄影機的存在了。還有高速公路、火箭、飛彈等原型V1、V2的發明，都是在悲慘戰爭期間德國所發明的。還有，從關有猶太人等的集中營所做殘酷的人體實驗，也進而促進外科手術的發達。



■戰車／P型態

德軍在二次大戰初期所發動的閃電作戰主角是戰車，而聯軍反攻的主力也是戰車。空軍的主力是戰鬥機，陸軍的主力是戰車，直接受到敵人攻擊也不易損壞的車身，以及不論敵人任何裝甲車均能予以一擊毀滅的主砲。在地上移動的各種車輛都無法像戰車一樣構成極大的威脅。雖有堅固的裝甲，和陸上所向無敵的威力，但戰車在面對空中飛機的上方攻擊時就相當脆弱。因爲戰車是大戰攻略時的關鍵，所以須謹慎且有效地運用。

達姆勒・賓士　Ⅲ號戰車

Daimler-Benz Pzkpfw Ⅲ (Sdkfz 141)

在1930年經由戰略家們構想出來的戰鬥車輛群的主力戰車終於完成。在此值得介紹的是，一部戰車中成員有五名，其中設定一名車長，可專心指揮戰車。初期的Ⅲ號戰車不斷進行改良行駛設備，終於發展出扭力桿式的E型，此革命性的懸架裝置能大大地發揮其機動性。從E型開始量產到波蘭戰爭爲止，只完成96輛，以後隨量產化而成爲戰車師團的主力。可惜其武裝改良的速度極爲緩慢，首先是42口徑50㎜砲（F型後期開始），然後更進一步改裝爲60口徑50㎜砲（J型後期），從此更加強化裝甲。雖然如此，對T-34和KV-1的威力仍感不足，所以當搭載長砲身75㎜砲的Ⅳ號戰車開始生產後，便從第一線戰場消失。最後生產型是N型，將Ⅳ號戰車不用的24口徑75㎜砲予以搭載，主要作爲步兵部隊的火力支援。以後突擊砲的生產也仍持續。到了1945年約有 15000輛戰車型和各種新型式的車，這在二次大戰中，德國所生產的裝甲車輛中屬於數字最多的一種戰車。

〈PzKpfw Ⅲ E型 中戰車資料〉

全長：5.38m、全寬：2.91m、路上最高速度：40km/h、武裝：37㎜砲×1、7.92㎜機關槍×3



克魯伯·Grusonwerke AG Ⅳ號戰車

Krupp-Grusonwerke AG Pzkpfw Ⅳ (Sdkfz 161)

在第二次世界大戰的德軍戰車中，本型式戰車自始至終都屬於主力戰車，最爲活躍。與Ⅲ號戰車一起開發，本來以戰車和步兵部隊的火力支援爲任務而加以製造，1937年A型誕生，到了波蘭戰爭，可以搭載24口徑75㎜砲的C型已完成，蘇聯戰爭開始時，強化裝甲的E型登場，配備在各營的第四連爲標準。到了1942年T-34戰車的出現，遂趕緊開發出搭載長砲身的43口徑75㎜砲的F 2型戰車。其中一部分被送到北非戰場，這種戰車英軍稱爲「MK.4特別戰車」，足以使整個英軍籠罩在恐怖中。又繼續強化武裝和加強裝甲，終於出現搭載48口徑75㎜砲，側面裝上被稱爲休兹恩能避開火箭砲(巴兹卡炮)的H型，用手動方式的砲台，增設燃料桶的J型，一直到大戰結束都活躍在戰場上。雖然此時虎型和美洲豹型已出現，可是在數量上，直到最後還處於主力地位的Ⅳ號戰車總共生產8500輛以上的戰車，而且成爲各種新型裝甲車的參考資料，發揮極大的威力。戰後轉讓給敍利亞，1967年對以色列的戰爭中，敍利亞便加以運用。

〈PzKpfw Ⅳ H型 中戰車資料〉

全長：7.02m、全寬：2.88m、
路上最高速度：38km/h、武裝：
75㎜砲×1、7.92㎜機關槍×2





設計出此大戰略遊戲的系統軟體（system soft）公司於電腦版所做的均衡性，最適合初學者的地圖。這在史實是沒有的。

參加國與生產可能的部隊數	
德意志帝國ドイツテイコク	64
蘇維埃聯邦ソビエトレンポウ	64

在地圖中央的沙漠要占領

這地圖在個人電腦版，包括現代戰都有登場的舞台，這是評價很高的地圖。但是，這在戰役模式是無法玩到此的，地圖中央被稱為瓶頸地帶，兩軍在中央交鋒將會成為最激烈的戰爭，德軍和蘇維埃聯邦軍的都市數和機場很多，是能夠玩得盡興的入門者地圖。在中央的東方和西方各有一個小島，東方的小島，都市和機場都集中在沙漠地帶，中央的瓶頸和蘇維埃聯邦生產首都都是雙方目標據點的重要地方。如何以快速部隊移動到中央和奪取東方小島，是勝利的關鍵。還有可以在海上玩艦隊戰。



UNIT DATE PART

兵器部隊單位資料編

主要參加國的兵器依歸類的方式介紹。至於兵器的更詳細性能介紹，請參閱後面使用手册的兵器資料編。



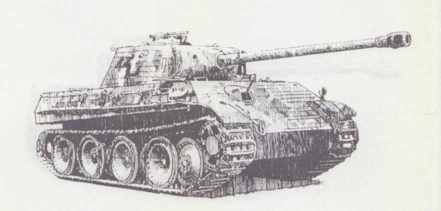
MAN/達姆勒・賓士 V號戰車豹式

MAN/Daimler-Benz Pzkpfw V (Sdkfz 171) Panther

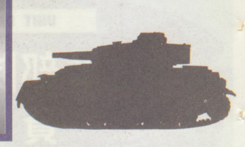
蘇聯引以爲傲的T-34型出現，使得原爲主力的Ⅲ、Ⅳ號戰車立刻陷入苦戰。德意志軍隊在1941年年底想要一舉將強敵予以打倒，於是要求賓士和MAN公司快速研究開發出這種強有力的戰車。具有大的傾斜度裝甲、馬力大的引擎（700hp）和搭載70口徑75mm的新型砲，以及裝上大型轉輪的MAN這種藍圖，從1942年9月進行測驗並命名爲V號戰車，初期生產型是D型，自1942年11月開始進入量產。在1943年7月的庫爾斯克戰爭中爲首次作戰，然因有大的缺陷，配備在第十戰車旅團的200輛戰車中，能移動的只有40輛而已。以後將零碎缺點予以修改的A型，再強化裝甲的G型也開始量產，被認爲是二次大戰中全世界最優秀的車，能發揮無比的威力，並取代Ⅳ號戰車，配備在各戰車團的第一營。豹型戰車的總生產量是5282輛，是二次大戰末期裝甲戰鬪的主力。戰後1940年末期仍被視爲法國陸軍部隊的主力戰車。

〈PzKpfw V G型中戰車資料〉

全長：8.66m、全寬：3.4m、
路上最高速度：46km/h、武裝：
75mm砲×1、7.92mm機關槍×2



兵　器
資料的看法



參加遊戲的國家全部有21國

前進大戰略的主角ー兵器。遊戲包括全部的地圖和21國的參戰，共譜成此壯烈的戰略遊戲。兵器數和過去的模擬戰的遊戲比較起來，實在相差太多了無法做比較。若連初期配置過的兵器加上就有六百種以上的兵器登場。

在這裏要介紹的是，遊戲裏的主要國家和該國能進化、生產的兵器，因此沒有包括特殊的空降部隊。而此部份的兵器資料也省去攻擊力、守備力等煩雜的資料，改以速度、燃料、索敵、價格、武裝等較實用性的內容挑出來介紹。

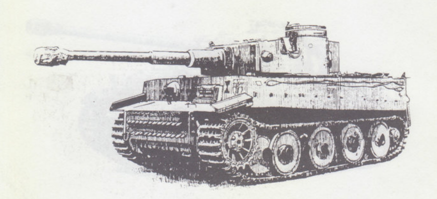
亨希爾　Ⅵ號E型戰車　虎式Ⅰ

Henschel Pzkpfw Ⅵ Ausf E (Sdkfz 181) Tiger Ⅰ

在法國戰場上與法軍的夏魯式B型和戰士型戰車的作戰結果，德國陸軍的武裝和裝甲都不如人。希特勒因此領悟到重型戰車的必要性，而在德蘇大戰中重型戰車的必要性更爲顯著。當時保時捷所試作的ＶＫ4501已近實用化的階段，經測驗結果，它採用其砲塔和亨希爾型的車體，可說是無骨凸出的大型車身，裝備有56口徑88㎜戰車砲，外觀看似無敵的重戰車。雖有56ｔ的重量和強大的火力、防禦力，可是却因太重而使行動顯得笨重。1942年８月虎式Ⅰ型戰車開始出現在列寧格勒的戰爭中，以後被配備在獨力重戰車營，突尼西亞，庫爾斯克和北非一帶進行爲數衆多的防禦戰，極爲活躍，擊破138輛美哈耶魯・彼得曼爲首的戰車，曾參加多次戰車大戰。共生産1300輛以上，然而在戰爭結束時已剩廖廖無幾了。

〈PzKpfw Ⅵ a 重戰車資料〉

全長：8.45m、全寬：3.7m、
路上最高速度：38km/h、武裝：
88㎜砲×1、7.92㎜機關槍×2



對各國所討厭敵人，檢查起來也相當方便

在此遊戲會因玩者的選擇其生產體系也會有所改變，所以棘手的敵人（兵器的天敵）也同樣會隨玩者而異。此表介紹有各國的特徵，特別是使你嚐過苦頭的兵器，利用此來檢查是相當便利的。

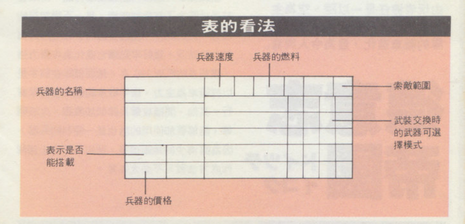


可相當便利知曉進化的順序

兵器像戰鬪機、轟炸機等，根據機種到了特定的年月，在輪回的開頭時，新兵器會登場，只要付了開發資金那回合就能生產、進化。

在這裏是按進化的順序來介紹的，所以下一次什麼兵器會登場就可一目瞭然，由於下一次登場出來的兵器中，有的可能會出現速度慢、燃料少、價格高等不盡理想的兵器，反而在未進化以前的兵器，可能比較適應目前所在地圖使用。因此不要一味地認定新開發出來的就是最好。什麼兵器不能使用這是留待給玩者自己去摸索，希望你能從開發中獲得至高的遊戲樂趣。

表的看法



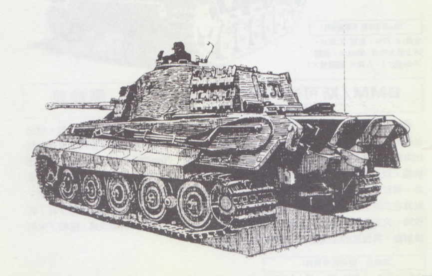
亨希爾 Ⅵ號B型戰車 虎式Ⅱ

Henschel Pzkpfw Ⅵ Ausf B (Sdkfz 182) Tifer Ⅱ

具備有堅固的裝甲和71口徑88mm砲的巨大砲身，是屬於德軍最堅強的戰車，聯軍將這種戰車稱爲「虎王」。雖然屬於虎型系列，設計却完全創新，爲了使車種統一，將虎式Ⅱ型的結構和零件共通化，呈現出虎型擴大的車身。初期僅生產虎式Ⅱ型50輛，這是亨希爾公司的炮塔無法完全按照計畫進行所造成的。於是前面搭載了試作完成的保時捷公司的曲面所構成的砲塔，對實際戰鬪的參加有1944年 5 月的東部戰線和同年 8 月的西部戰線。因爲車重68噸所造成的不方便的機動性，和轉動裝置的經常故障成爲本車最大的缺點。由於戰場上防禦方的一面倒，這些缺點才沒造成太大的問題。生產數不到 500 輛，大部分是屬於虎型Ⅰ的後繼車，被配備在陸軍和ＳＳ的獨立重戰車大隊。在東西兩戰線時以其無敵之態攻擊亞耳丁，以及在匈牙利、柏林市區的巷戰中也極爲活躍，可惜數量太少。

〈PzKpfw Ⅵ b 重戰車資料〉

全長：10.3m、全寬：3.76m、
路上最高速度：25km/h、武裝：
88mm砲×1、7.92mm機關槍×2





由玩者擔任是一以陸、空為主體的國家。特別而言，地面部隊的戰車進化，最為令人興奮。

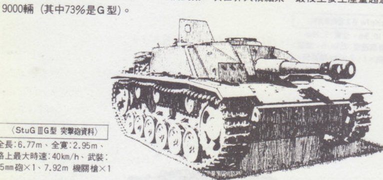
德意志帝國 ドイツテイコク

戰鬪機Bf109系列因為攻擊力高，所以在前半地圖為了掌握制空權，是一不得忽視的戰力。但燃料少，又因美國的參戰漸顯露出無力的狀況。最好早點讓它進化為攻擊力強、燃料多的FW190 A。地面部隊在前半是以輕戰車為主力，後半戰車的進化要儘早實行。其他，間接攻擊兵器如加農砲、火箭砲等，能夠善加使用的話也是一便利的兵器。因為臨海少的地圖很多，所以對於海上部隊作成方法就可不必太在意。

阿克特 Ⅲ號突擊砲

Alkett StuG Ⅲ (Sdkfz 142)

Ⅲ號突擊砲，是根據1936年6月所下的「把能搭載75mm砲直接協助支援步兵用裝甲車輛，快速開發」的命令，所開發出來的。由於車高不能超過人的平均身高的條件，因而把旋轉砲台除掉，屬於獨特的低車身剪影型。1940年1月開始，屬於量產型，搭載24口徑、75mm砲的A型，首先完成。以後，對於驅動、行馳系統、戰鬥室內部形狀等等經過小型改良的B～E型，也開始生產。但德蘇之戰開始後，遇到T-34及KV-1的重型戰車後，立刻陷入苦戰。因此，德軍有關方面又下令強化裝甲，搭載長砲身的Ⅲ號突擊砲。於是，搭載43口徑的75mm砲也誕生了。此後才作爲驅逐戰車，眞正開始使用。爾後，搭載了強力48口徑、75mm砲的F／8型及把戰鬥室形狀成爲最後生產型的G型也完成了。這些首先在法國戰場上，編爲「連」來使用。到了1941年，成立獨立突擊砲營，1943年時成立獨立突擊砲旅，來彌補常感不足的戰車。到了戰爭中期後，Ⅲ號戰車的生產線，慢慢由突擊砲來替換，所以一直持續到第二次世界大戰結束。最後主要生產量超過9000輛（其中73％是G型）。



〈StuG ⅢG型 突擊砲資料〉

全長：6.77m、全寬：2.95m、路上最大時速：40km/h、武裝：75mm砲×1、7.92m 機關槍×1

BMM／斯可達 38(t)式驅逐戰車 黑兹兒

BMM/Skoda Jagdpanzer 38(t) Hetzer

黑兹兒（Hetzer）是利用有好評的38（t）戰車的零件，所開發出來的驅逐戰車，但它是屬於一種全然新穎的設計，1943年3月時，受到機械兵總監格迪利亞安的要求所開發出來的。主砲是和後起Ⅳ號戰車相同，搭載了48口徑、75mm的戰車。雖然戰鬥室變得更狹隘，以及射擊範圍受限等缺點，但因價格低廉，又有某些程度的強力武器，及堅固車身，等於是理想的小型驅逐戰車。1944年7月開始，對於所有的戰車驅逐營慢慢分配，就算在二次大戰結束後，有一段時間也被瑞士及捷克的陸軍暫時拿來使用。當亞耳丁戰役時，火焰發射戰車的重要性也一再地被強調，所以其中也有20輛被改造，搭載了火焰發射器。黑兹兒的生産總數，超過2500輛以上。

〈黑兹兒 驅逐戰車資料〉

全長：6.38m、全寬：2.63m、路上最高時速：42km/h、武裝：75mm砲×1、7.92mm 機關槍×1

戦闘機

Bf109E

速度 13 / 燃料 42 / 索敵 3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	7	4		
250kgバクダン炸弾	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載 / 価格 1800

Bf109F

速度 14 / 燃料 48 / 索敵 3

武装	A	B	C	D
15mmキカンホウ機関砲	11	6	6	
250kgバクダン炸弾	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載 / 価格 1900

Bf109G

速度 14 / 燃料 54 / 索敵 3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	8	4	4	
250kgバクダン炸弾	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載 / 価格 2000

Bf109K

速度 15 / 燃料 54 / 索敵 3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	6	3	3	
250kgバクダン炸弾	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載 / 価格 2200

Fw190A

速度 14 / 燃料 78 / 索敵 3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	8	4	4	
250kgバクダン炸弾	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載 / 価格 2400

Fw190D9

速度 15 / 燃料 60 / 索敵 3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	13	7	7	
250kgバクダン炸弾	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載 / 価格 2700

Ta152H

速度 15 / 燃料 84 / 索敵 3

武装	A	B	C	D
30mmキカンホウ機関砲	7	4	4	
250kgバクダン炸弾	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載 / 価格 3000

Me262A1

速度 16 / 燃料 72 / 索敵 3

武装	A	B	C	D
30mmキカンホウ機関砲	6	3	3	
250kgバクダン炸弾	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載 / 価格 4500

戰闘轟炸機

Bf110C

速度 13 / 燃料 96 / 索敵 5

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	15	0	8	
250kgバクダン炸弾	0	0	3	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	

搭載 / 価格 2200

Bf110D

速度 13 / 燃料 60 / 索敵 5

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	15	8	8	8
250kgバクダン炸弾	0	0	4	2
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	2	0	0

搭載 / 価格 2100

Vomag Ⅳ號驅逐戰車
Vomag Jagdpanzer Ⅳ (Vomag Jagdpanzer Ⅳ (Sdkfz 162)

1943年底，成爲獨立突擊砲兵旅主力的Ⅲ號突擊戰車系列的後繼型，把當時的戰車師團主力的Ⅳ號戰車車體利用出來的，是這種Ⅳ號驅逐戰車，然後再以Ⅳ號H型車身作爲基礎，搭載48口徑的75mm砲的形式，被製造出來。並從1944年3月開始，配備在戰車師團的戰車驅逐營，在義大利戰場上，由HG戰車師團開始使用，後來被投入在東、西二戰線上。1944年8月，由於豹型成爲第一優先，使得搭載70口徑、75mm戰車砲形式的戰車被生產出來。有「肺臟」之綽號的戰車，因爲重心靠前，因此前二組的轉輪改爲鋼製，名稱也改爲「Ⅳ號戰車／70」，而後被配備爲戰車旅及突擊砲旅。在1944年12月，亞耳丁戰役時首先被使用。生產的數量二型式合起來，約有2000輛投入戰場上。

〈JagPz Ⅳ L/70 驅逐戰車資料〉

全長:8.5m、全寬:3.17m、路上最高時速:35km/h、武裝:75mm砲×1、7.92mm 機關槍×1

MIAG/MNH 獵豹式
MIAG/MNH Jagdpanther (Sdkfz 173)

1942年10月，在豹型戰車的車體上，搭載了71口徑、88mm的對戰車砲，而作爲驅逐戰車所開發出來的。這是因爲蘇聯的戰車防禦力及火力大大向上。以及到此爲止的對戰車車輛的防禦力、火力、及機動力的均衡有問題而成。其構造和車體成爲一體化的構造，但把豹型車身上面的部分，及側面的裝甲板直接向上延伸，以此種形態製造。因此、和原來的突擊砲、驅逐戰車比起來，屬於極良好，鮮被擊中的設計。從1944年1月開始生產，到1945年生產結束爲止，大約生產了400輛。這些都被當作戰車對戰車戰時的戰鬪王牌，被配備在戰車驅逐營當中，亞耳丁戰役時，大量投入參與。也被當作代用戰車，被配備在戰車營，對於已經有壓倒性的聯軍攻勢，也能驍勇善戰地反擊，被認爲是最優秀的驅逐戰車。

〈JagPz Ⅴ 獵豹式驅逐戰車資料〉

全長:9.9m、全寬:3.42m、路上最高速度:46km/h、武裝:88mm砲×1、7.92mm 機關槍×1



Bf110E	速度 13	燃料 72	索敵 5		
	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	12	6	6	6
	500kgバクダン炸彈	0	0	4	2
搭載	NOT	0	0	0	0
價格 2200	タンク副油箱	0	2	0	1

Bf110G	速度 13	燃料 48	索敵 5		
	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	12	6	6	6
	500kgバクダン炸彈	0	0	4	2
搭載	NOT	0	0	0	0
價格 2300	タンク副油箱	0	2	0	1

Me210C	速度 14	燃料 102	索敵 5		
	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	14	7	7	7
	500kgバクダン炸彈	0	0	3	1
搭載	NOT	0	0	0	0
價格 2500	タンク副油箱	0	2	0	1

Me410A	速度 14	燃料 102	索敵 5		
	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	14	7	7	
	500kgバクダン炸彈	0	0	1	
搭載	NOT	0	0	0	
價格 2700	タンク副油箱	0	2	0	

Me410B	速度 14	燃料 84	索敵 5		
	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	9	5	5	5
	500kgバクダン炸彈	0	0	4	2
搭載	NOT	0	0	0	0
價格 2800	タンク副油箱	0	2	0	1

Fw190G	速度 14	燃料 66	索敵 4		
	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	8	4	4	4
	500kgバクダン炸彈	0	0	3	1
搭載	NOT	0	0	0	0
價格 2500	タンク副油箱	0	2	0	1

Fw190F	速度 14	燃料 22	索敵 4		
	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	8	4	4	4
	500kgバクダン炸彈	0	0	3	1
搭載	NOT	0	0	0	0
價格 2700	タンク副油箱	0	2	0	1

Me262A2	速度 16	燃料 66	索敵 4		
	武裝	A	B	C	D
	30mmキカンホウ機關砲	6	3	2	
	500kgバクダン炸彈	1	0	2	
搭載	NOT	0	0	0	
價格 4700	タンク副油箱	0	2	0	

戰鬪機和戰鬪轟炸機要分開使用

戰鬪轟炸機Bf110系列燃料多，且比俯衝轟炸機Ju87系列的對空攻擊力高。而且轟炸裝備可以搭載許多炸彈。這個兵器是索敵5，對地面、海上的敵人偵察等能廣泛的使用。

這些兵器的使用法，是用Bf110做偵察和地面攻擊，而Bf109去攻擊敵人的戰鬪機來掌握制空權。然後用Ju87來對地面部隊做加強攻擊，以此做3階段的攻擊。但是從中盤到後半的地圖，敵人戰鬪機的攻擊力也提高了，BF110將會被打下來。再說，如果進化成Bf110G燃料只有48極端的低，所以不能再使用。

飛機的主力部隊從什麼時候開始從戰鬪轟炸機變成戰鬪機爲中心，這也是個問題，可明顯作一判定的關鍵是當進化成FW190A時。

因此、隨時隨地要抱定著儘早來提高戰鬪機的經驗使其進化的心態。

Nibelungenwerke 象式

Nibelungenwerke Elefant (Sdkfz 184)

作為虎型戰車Ⅰ，由保時捷公司所開發出來的ＶＫ4501戰車，車身底盤有100輛不能使用，就利用這個來生產的重突擊砲，就是斐迪南。主砲是裝備了71口徑、88㎜砲，前面的裝甲厚度是200㎜，簡直就是空前絶後的重防禦車身。本車的特徵，是其驅動裝置利用電動馬達。從理論上來説，可以作無階段變速的有利點，但實用性低。因為重突擊砲所造成的重量增加，使機動性受到了極大的限制。結果只有90輛被改造，並且配備在第653、654二個戰車營，在1943年７月，投入庫爾斯克戰場。但是，因為沒有機槍的標準裝置，所以在步兵與步兵間短兵相接時，會陷入極大的苦戰。此外，即使是少許坡路，引擎也常會出現過熱的現象，因此得不到令人感到滿意的戰果，斐迪南遂就此被從戰場上收回。在車身前加裝機槍，並把零碎的部分加以修改後，改名為象式，並投入義大利戰場。改裝後被稱為象式的戰車，有48輛。

〈象式　驅逐戰車資料〉

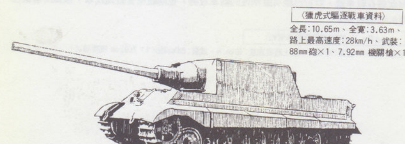
全長：8.14m、全寬：3.38m、路上最高速度：30㎞/h、武裝：88㎜砲×1、7.92㎜ 機關槍×1

NibelungenwerkeⅥ號驅逐戰車 獵虎式

把虎型Ⅱ的車體車身延長的車身底盤，搭載了55口徑、128㎜對戰車砲，其裝甲側面是80㎜，前面厚達250㎜，可説簡直是陸上軍艦，也是德軍最後的重驅逐戰車。儘管有這種強而有力的攻擊力、防禦力，却因為重量過重，大大地影響了速度及機動性，因此多半被使用在撤退戰及據點防禦戰。總生產量有77輛，只被配備在第560、653二個戰車營，以及第512重戰車營。而第560、653二戰車營，在1944年12月投入亞耳丁戰役，以後對魯爾區的防禦戰，及德國的本土戰所使用。特別是在1945年３月10日，里馬堅鐵橋的橋頭堡攻防戰，非常著名。

〈獵虎式驅逐戰車資料〉

全長：10.65m、全寬：3.63m、路上最高速度：28㎞/h、武裝：88㎜砲×1、7.92㎜ 機關槍×1



從Ju87R進化為Ju87D之前

俯衝轟炸機Ju87系列可從B型進化R、D、G型。其中較有問題的是從R型至D型的進化抉擇。R型可裝兩個250kg的炸彈，而D型可裝三個500kg的炸彈或1.4t炸彈一個，R型比較起來攻擊力低，但是標準的燃料就有96。有一些飛機場較少的地圖，欲進化為D型之前要仔細考慮。

攻擊機

Hs123	速度 11	燃料 54	索敵 3			
	武裝		A	B	C	D
	7.92mmMG		6	9		
	250kgバクダン炸彈		1	0		
搭載		NOT	0	0		
價格	1200	NOT	0	0		

Hs129B1	速度 12	燃料 48	索敵 2			
	武裝		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲		6			
	50kgバクダン炸彈		2			
搭載		NOT	0			
價格	1700	NOT				

Hs129B2	速度 12	燃料 48	索敵 2			
	武裝		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲		5			
	37mmキカンホウ機關砲		4			
搭載		NOT	0			
價格	1800	NOT	0			

Ar234B	速度 15	燃料 72	索敵 4			
	武裝		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲		6	6		
	500kgバクダン炸彈		3	2		
搭載		NOT	0	0		
價格	4000	タンク副油箱	0	1		

俯衝轟炸機

Ju87B	速度 11	燃料 54	索敵 2			
	武裝		A	B	C	D
	7.92mmMG		10			
	250kgバクダン炸彈		2			
搭載		NOT	0			
價格	1500	NOT	0			

Ju87R	速度 11	燃料 96	索敵 2			
	武裝		A	B	C	D
	7.92mmMG		10	10		
	250kgバクダン炸彈		2	1		
搭載		NOT	0	0		
價格	1600	タンク副油箱	0	1		

Ju87D	速度 12	燃料 66	索敵 2			
	武裝		A	B	C	D
	7.92mmMG		10	10	10	10
	500kgバクダン炸彈		3	1	0	0
搭載		1.4tバクダン炸彈	0	0	0	1
價格	1700	タンク副油箱	0	1	0	0

Ju87G	速度 11	燃料 60	索敵 2			
	武裝		A	B	C	D
	7.92mmMG		10			
	37mmキカンホウ機關砲		6			
搭載		NOT	0			
價格	1900	NOT	0			

■自走砲／ＰＪＵ型態

和戰車最大的差別是裝甲。戰車利用厚裝甲，面對面地和敵人戰鬪。但是自走砲必須有某種程度的距離。對於戰車自走砲也是一樣，就算攻擊力有超越戰車以上的程度，但是其使用方式也僅限於戰車補助性質的立場而已。能攻擊遠方敵人的自走榴彈（加農）砲，及自走火箭砲，是最有立竿見影的效果。這些自走砲，多半有強而有力的攻擊力，也就是只要善加運用這種車，就可使有利於我方的戰場順利展開。

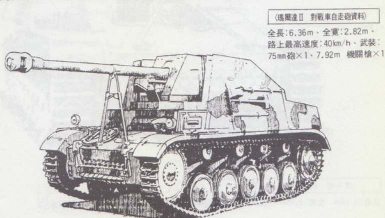
FAMO/MAN/達姆勒・賓士　Ⅱ號對戰車自走砲　瑪爾達（貂）Ⅱ

FAMO/MAN/Daimler-Benz Panzerjager Ⅱ Marder Ⅱ (Sdkfz 131)

德蘇之戰開始後，成爲可以對抗Ｔ－34、ＫＶ－1開始進行的新戰車，但對於何時可配備到戰車部隊，仍可說是遙遙無期。因爲已經有了可以對抗的裝甲車輛先開發出來，所以，德軍就利用舊車體的對戰車自走砲，從量產開始進行。這次是在Ⅱ號戰車的車身上，搭載了對戰車砲。如此一來，可以旋轉的砲塔就已經沒有了。前方及側方，是用厚達30～10㎜的裝甲板所包圍起來，開放式車頂的戰鬪室。1942年４月，以這種型態開始生產自走砲。這是在戰爭初期，把大量捕獲到的蘇聯製的76.2㎜野砲，裝在Ⅱ號火焰發射戰車車身上的改裝車。其次，是搭載了75㎜ＰａＫ40對戰車砲，眞正的對戰車自走砲，總算開始生產起來。這是以Ⅱ號戰車Ｆ型爲基礎，再將之名爲瑪爾達Ⅱ。本車從1942年７月被配備在對戰車・及戰車驅逐營。因爲有３ＰａＫ40的威力，及高度的可信度，幾個月之內就被實戰化了，受到了超乎人們所期盼的活躍度。1943年２月，把Ⅱ號戰車車體轉爲黃蜂式，停止生產。到戰爭結束爲止，共有576輛完成。

〈瑪爾達Ⅱ　對戰車自走砲資料〉

全長：6.36m、全寬：2.82m、路上最高速度：40㎞/h、武裝：75㎜砲×1、7.92m　機關槍×1



運輸機

Ju52g5e 速度 10 燃料 150 索敵 1

		武装	A	B	C	D
		NOT	0			
		NOT	0			
搭載	可	NOT	0			
価格	900	7.92mmMG	4			

Ju52g9e 速度 10 燃料 150 索敵 1

		武装	A	B	C	D
		グライダー滑翔機	0	1		
		NOT	0	0		
搭載	可	NOT	0	0		
価格	1020	7.92mmMG	4	2		

Ar232 速度 11 燃料 144 索敵 1

		武装	A	B	C	D
		グライダー滑翔機	0	1		
		NOT	0	0		
搭載	可	NOT	0	0		
価格	1200	7.92mmMG	4	2		

Me323E 速度 10 燃料 76 索敵 1

		武装	A	B	C	D
		NOT	0	1		
		NOT	0	0		
搭載	可	NOT	0	0		
価格	1620	7.92mmMG	4	2		

轟炸機

Do17Z 速度 12 燃料 144 索敵 2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	2	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	4	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	1800	7.92mmMG	8	8	0	

He111H-2 速度 12 燃料 132 索敵 2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	4	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	8	0	
搭載		ギョライ魚雷	0	0	2	
価格	2400	7.92mmMG	8	8	8	

He111H10 速度 12 燃料 132 索敵 2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	4	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	8	0	
搭載		Hs293ASM	0	0	2	
価格	2700	7.92mmMG	8	8	8	

Ju88A1 速度 12 燃料 156 索敵 2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	5	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	10	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	3000	7.92mmMG	8	8	0	

Ju88A4 速度 12 燃料 192 索敵 2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	6	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	12	0	
搭載		ギョライ魚雷	0	0	2	
価格	3300	15mmキカンホウ機関砲	8	8	8	

Ju88S 速度 14 燃料 96 索敵 2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	4	4	0	
		250kgバクダン炸弾	0	0	8	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	3900	7.92mmMG	8	8	8	

Deutche-Eisenwerke Ⅲ/Ⅳ號對戰車自走砲 犀牛式

Deutche-Eisenwerke Panzerjager Ⅱ/Ⅳ Nashorn (Sdkfz 164)

就中口徑砲而言，75㎜PaK40對戰車砲是極優秀的砲，但若要一舉擊破 T-34 及KV-1則有問題，所以在1942年2月希特勒下令開始開發搭載71口徑88㎜PaK43對戰車自走砲。因爲38噸的Ⅲ號戰車車體過於龐大，無法搭載，因此以Ⅳ號戰車車體爲基礎，再把Ⅲ號戰車的零件組合起來，開發出Ⅲ/Ⅳ號戰車。外觀好像是Ⅳ號G型的後部加以延長，上面後段部分的四方用10㎜的裝甲板包圍起來的開放式車頂的戰鬪室出現了。本車開始時被稱爲大胡蜂，但因希特勒討厭使用昆蟲命名，所以又改爲犀牛。爲了趕上1943年7月的庫爾斯克攻防戰，生產了100輛，配備在第655重戰車驅逐營，到二次大戰結束爲止，共生產約500輛，配備在軍或軍團直轄運用的重戰車驅逐營。



〈犀牛式 對戰車自走砲資料〉

全長:8.44m、全寬:2.86m、路上最高速度:42km/h、武裝:88㎜砲×1、7.92㎜ 機關槍×1

BMM 38(t)式對戰車自走砲　瑪爾達(貂)Ⅲ

BMM Panzerjafer 38(t) Marder Ⅲ (Sdkfz 139,139)

本車和瑪爾達Ⅱ是爲了同一目的所製造出的，是利用38(t)式戰車車體的對戰車自走砲。1941年秋天，開始以改裝瑪爾達Ⅱ的觀念進行改裝，最初的生產型是把蘇聯製造的76.2㎜野砲，從車體剝下的砲塔部分，利用鋼板和螺絲固定，是臨時性的搭載法，前面裝甲厚度有50㎜。本車是以Sdkfz 139的車號進行編制，到1942年7月，和瑪爾達Ⅱ同樣配備，其中有66輛被快速運到北非戰場，不久之後，搭載75㎜PaK 40的正式的H型(Sdkfz 138) 終於完成，這車體利用38(t)G型的引擎加速它的馬力，同時戰鬪式的裝甲板變大之後，裡面所有作戰人員的安全性也提高了。1942年7月希特勒下令將38(t)式戰車的總生產量轉用到自走砲，結果出現後來的M型將戰鬪室移到後面的特徵。等到黑茲兒式完成爲止，瑪爾達Ⅲ仍繼續生產，Sdkfz 139型約380輛，Sdkfz 138 約 975輛被留下有這樣的記錄。

〈瑪爾達Ⅲ (Pak 36) 對戰車自走砲資料〉

全長:5.85m、全寛:2.16m、路上最高速度:42km/h、武裝:76.2㎜砲×1、7.92㎜機關槍×1

BMM 38(t)式自走重步兵砲　蟋蟀式

BMM sIG 38(t) Grille (Sdkfz 138/1)

德意志在二次大戰中，將國內的步兵砲加以分類且重用大砲。此一大砲和經常配備在後方的榴彈砲不同，它被配備在步兵部隊，使前線的步兵得以直接使用這種強力的火砲。150㎜級的重步兵砲過於笨重，沒有步兵砲原來的彈性用法，所以計畫在戰車身上搭載此砲以提高其機動性，搭載重步兵砲sIG 33自走砲中最有名的是蟋蟀式，雖然這是利用38(t)式戰車的車體的自走砲，但要直接搭載仍有問題，所以要等M型車體完成後再進行。1943年2月還來不及完成就已經轉移到H型車體的生產。蟋蟀式H型約生產90輛，以後照當初預定利用M型車體的計畫終於完成，就是蟋蟀式K型。K型有近280輛的生產量，這兩種型態的戰車都被配備在機甲擲彈兵連隊的重步兵連，同時也被運送到德、蘇、突尼西亞、義大利和法國等戰場參加作戰。

〈蟋蟀式H　自走重步兵砲資料〉

全長:4.61m、全寛:2.16m、路上最高速度:35km/h、武裝:150㎜砲×1、7.92㎜機關槍×1

如果不掌握制空權，那麼轟炸機會成爲別人攻擊的目標

飛機的使用中最傷腦筋的是轟炸機。

這個兵器燃料多，除了有專門攻擊地面部隊的通常炸彈之外，還可以裝備可破壞都市的B炸彈，以降低敵人的生產力或破壞據點的橋樑及敵人的機場、港口、生產首都等戰略地點。爲了要攻擊海上部隊，魚雷也是轟炸機可以裝備的兵器。

缺點是一部隊最大的機群數是6，且價格太高，又因其對空攻擊力低所以很容易成爲戰鬥機或攻擊機的目標。

如果要用轟炸機單獨出擊敵人的最前線，最好有視死如歸的心理準備。

這轟炸機的使用，要以戰鬥機做爲護衛以免受到敵人的攻擊，還有在轟炸時要注意附近是否有敵人，以免被敵人的戰鬥機攻擊。

最適當的方法，是先取得制空權，在戰鬥機能隨時去迎擊敵人輔佐的態勢之下，去破壞都市、飛機場、港、橋、生產都市。在還沒有掌握制空權以前出動轟炸機就要謹慎了。

Ju188E

速度	13	燃料	126	索敵	2	
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	6	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	12	0	
搭載		ギョライ魚雷	0	0	2	
価格	3600	20㎜キカンホウ機關砲	8	8	8	

Ju188A

速度	13	燃料	126	索敵	2	
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	6	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	12	0	
搭載		ギョライ魚雷	0	0	2	
価格	3600	20㎜キカンホウ機關砲	8	8	8	

He177A

速度	13	燃料	216	索敵	2	
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	9	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	14	0	
搭載		Hs293ASM	0	0	3	
価格	5400	20㎜キカンホウ機關砲	8	8	8	

Ju188S

速度	15	燃料	84	索敵	2	
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	6	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	12	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	4200	NOT	6	0	0	

Do217E

速度	13	燃料	138	索敵	2	
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	4	0		
		250kgバクダン炸弾	0	8		
搭載		NOT	0	0		
価格	3600	20㎜キカンホウ機關砲	8	8		

Do217K

速度	13	燃料	120	索敵	2	
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	8	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	16	0	
搭載		Hs293ASM	0	0	2	
価格	3900	20㎜キカンホウ機關砲	8	8	8	

Do217M

速度	13	燃料	120	索敵	2	
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	8	0	0	
		250kgバクダン炸弾	0	14	0	
搭載		Hs293ASM	0	0	2	
価格	4200	15㎜キカンホウ機關砲	8	8	8	

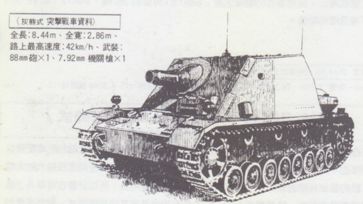
Deutsche-Eisenwerke Ⅳ號突擊戰車灰熊式

Deutsche-Eisenwerke Sturmpanzer Ⅳ Brummbar (Sdkfz 166)

只有少量生產的Ⅲ號突擊步兵砲雖然屬於極有效的武器，可是車體本身却有所限制，所以會有種種問題產生。因此決定在更大型的Ⅳ號戰車的車體中搭載12口徑 150㎜榴彈砲的重突擊砲而進行開發。在史達林格勒戰時利用這種武器攻擊都市極有效，有了這點發現就加速地開發，利用Ⅳ號E～G型車身前面的裝甲搭載 100㎜厚的箱型戰鬪室的突擊戰車終於完成，將它命名爲〝灰熊式〞。到1943年 5 月爲止生產了60輛，編到第 216 突擊戰車營，在庫爾斯克戰時派上戰場；在札波羅結防衛戰中極爲活躍，然後又投入義大利戰場，之後便暫停生產。1943年11月才又重新生產，一直到戰爭結束爲止，總生產量約 300 輛，被配備在突擊戰車營。在東西部兩戰線市區內的巷戰和義大利的山間地帶中極活躍。

〈灰熊式 突擊戰車資料〉

全長：8.44m、全寬：2.86m、路上最高速度：42km/h、武裝：88㎜砲×1、7.92㎜ 機關槍×1



FAMO Ⅱ號自走榴彈砲 黃蜂式

FAMO PzA Ⅱ Wespe (Sdkfz 124)

黃蜂式利用Ⅲ、Ⅳ號戰車的車體，在眞正的自走砲還未生產之前，以此作爲彌補之用。將Ⅱ號戰車的車體稍爲延長，在上面的28口徑 105㎜ leFH 18 輕榴彈砲塔，搭載開放式車頂上的自走榴彈砲。當時也是試驗性地少量投入戰場，首先大量使用則是在1943年 7 月的庫爾斯克戰役，從此以後才全部投入戰場。黃蜂式雖是臨時需要所製造出來的，却有很高的評價，所以在1943年 2 月有關當局下了『將Ⅱ號戰車用的車身全部用在黃蜂式上』這樣的命令。到二次大戰結束有將近 700 輛的生產量，配備在戰車和機甲擲彈兵師團的機甲砲兵連隊的自走砲營，在大戰結束前活躍在所有的戰場上。

〈黃蜂式 自走砲資料〉

全長:4.8m.全寬:2.27m.路上最高速度:39km/h.武裝:105mm榴砲×1. 7.92mm機槍×1

艦上攻擊機

Ju87C	速度	11	燃料	54	索敵	2
	武裝		A	B	C	D
	7.92mmMG		10			
	250kgバクダン炸彈		2			
搭載	NOT		0			
價格 1700	NOT		0			

艦上戰鬪機

Bf109T	速度	14	燃料	42	索敵	3
	武裝		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲		11	6		
	250kgバクダン炸彈		0	1		
搭載	NOT		0	0		
價格 1800	NOT		0	0		

局地戰鬪機

Me163B	速度	17	燃料	34	索敵	3
	武裝		A	B	C	D
	30mmキカンホウ機關砲		4			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
價格 1500	NOT		0			

巡航飛彈

V-1	速度	20	燃料	60	索敵	1
	武裝		A	B	C	D
	V-1ロケット火箭		1			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
價格 1200	NOT		0			

戰略飛彈

V-2	速度	3	燃料	40	索敵	1
	武裝		A	B	C	D
	V-2ロケット火箭		1			
	NOT					
搭載	NOT					
價格 5000	NOT					

V1、V2是一種速度快、破壞力強，且使用後即告報廢的武器，不過也要了解其價格也是很高的。此外，V2這種武器只可在都市生產，無法在機場生產，宜多加注意之。

局地戰鬪機和飛彈使用過後即報廢

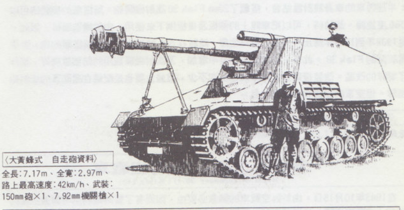
到了後半的地圖，就可生產Me163B這種局地戰鬪機或V1、V2飛彈。Me163B對空的防禦80，速度17，對空能力極爲優異。但最大缺點是所使用的燃料只有34，非常稀少。

除了此兵器外，尚有一種進化型的戰鬪機Me262A1，不過其補給、補充方面花費極鉅，乃最大缺點。因此建議：要生產價格只要1500，使用後即可報廢的Me163B。



阿克特/Deutsche-Eisenwer Ⅲ/Ⅳ號自走榴彈砲　大黃蜂式
Alkett/Deutsche-Eisenwerke PzA Ⅲ/Ⅳ Hummel (Sdkfz 165)

大黃蜂式所搭載的150㎜sFH18重榴彈砲是和犀牛式同型的自走榴彈砲。按兵器局的計畫，當初預定要搭載105㎜leFH18輕榴彈砲，因爲該砲也可搭載在Ⅱ號戰車，所以作了搭載重榴彈砲的變更計畫。1942年10月在犀牛式完成試驗品的同時開始開發。這種車輛第一次投入戰場是在庫爾斯克戰役時，以後便加緊生產，到1943年5月12日爲止，製造100輛，配備在幾個師團中。後來配備在戰車師團的機甲砲兵營的重連隊(其他兩連是黃蜂式)，成爲標準編制營，生產650輛以上的大黃蜂式全部投入第一戰線。利用同車體的彈藥搬運車約製造了150輛。



〈大黃蜂式　自走砲資料〉
全長:7.17m、全寬:2.97m、路上最高速度:42km/h、武裝:150㎜砲×1、7.92㎜機關槍×1

歐寶　42式機械化火箭砲　Maultier
Opel Panzerwerfer 42 Maultier (Sdkfz 4/1)

1942年時，本來一直維持生產的歐寶公司、福特公司和KHD公司接到發佈的命令要其所製造的3t卡車的後輪要立刻改裝成履帶後，有關歐寶公司的Maultier在「要製造車體加上裝甲裝備並搭載15㎝火箭砲的自走砲」的命令下，立刻就製造出10砲身的15㎝口徑火箭砲的簡易裝甲車輛。到大戰結束，約生產300輛，配備在火箭砲旅團。火箭砲噴射時會產生濃煙，容易被敵人發現而受到攻擊，因此應用快速移動的車體，使火箭砲兵加快速度和增加防禦力。

〈Maultier 火箭砲搭載自走砲 資料〉

全長:6m.全寬:2.2m.路上最高速度:40km/h.武裝:150mm榴砲×1. 7.92mm機槍×1

装甲車

Sdkfz222	速度	8	燃料	55	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機関砲	6			
		7.92㎜MG	4			
搭載		NOT	0			
価格	250	NOT	0			

Sdkfz232	速度	8	燃料	55	索敵	5
		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機関砲	6			
		7.92㎜MG	7			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

PSW234/1	速度	8	燃料	115	索敵	5
		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機関砲	12			
		7.92㎜MG	8			
搭載		NOT	0			
価格	350	NOT	0			

豹式 プーマ	速度	8	燃料	115	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		50㎜ホウL60 砲	6			
		7.92㎜MG	4			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

PSW234/4	速度	8	燃料	115	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL46 砲	2			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			



軽戦車

PzKw I A	速度	5	燃料	40	索敵	3
		武装	A	B	C	D
		7.92㎜MG	4			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	350	NOT	0			

PzKw I B	速度	5	燃料	39	索敵	3
		武装	A	B	C	D
		7.92㎜MG	5			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

PzKw II A	速度	5	燃料	44	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機関砲	6			
		7.92㎜MG	5			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

PzKw II D/E	速度	7	燃料	45	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機関砲	6			
		7.92㎜MG	5			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

■對空車輛　R型態

地上武器，一般說來，對於受到飛機從上攻擊，多半都難以應付。因此，爲了保護地面部隊，免受飛機的攻擊，遂開始生產對空車輛。這種車的結構，從簡單搭載對空機關砲的半履帶車，到利用戰車的車身底盤所生產的對空用大口徑砲塔連發性高射砲（機關砲）等等，非常多樣化。特別是受到飛機從上攻擊的情形，在戰況較激烈的戰爭後期，這種車輛的種類也更多。

Demag Sdkfz 10/4 D7

Demag Sdkfz 10/4 D7

Demag D7 本來是把拖車牽引的對空火器，開始用車輛搭載的對空簡易自走砲。將1t半履帶車的車身設計爲站台，搭載了20㎜ Flak 30高射機關砲。所搭載的機關砲可以360度旋轉、旋轉時，可以把車體上的側板及後板倒下來使用。由於構造簡單，因此，從1938年到1944年爲止，一直在維持生產，總數在600輛以上，至於所搭載的砲，變更爲新型的Flak 38。此外，對於簡單的裝甲增加，及高射機關砲用的防禦盾牌等，都作了零碎的改造。改裝後新型式的車輛也生產不少，這些主要也是配備在國防軍的高射砲部隊。但空軍的配備也有相當數量。

〈Demag D7 對空自走砲　資料〉

全長：4.75m、全寬：1.93m、路上最高時速：65km/h、武裝：20㎜機關砲×1

BMM 38(t)式對空戰車

BMM Flakpanzer 38(t) (Sdkfz 140)

在1943年10月15日，由於對空戰車的緊急必要性，因而有了暫時地利用可製造生產的38(t)式戰車車體，並搭載有20㎜機關砲的對空戰車，立刻進行生產的命令。關於這點，因爲仍在開發中的Ⅳ號對空戰車可以生產使用，因此，從1944年初也就預定生產，需要的生產數量預定爲150輛。但經過測試的結果，因爲火力不足等諸多不理想的條件之下，實際上的生產數量約140輛而已。大部分被配備在第1SS戰車師團，及戰車教導師團等等的戰車團之對空排。同時，也投入了西線戰場。

〈Fpz38t 對空自走砲　資料〉

全長：4.61m、全寬：2.15m、路上最高速度：42km/h、武裝：20㎜機關砲×1



PzKw II F
速度 5　燃料 45　索敵 4

	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	6			
	7.92mmMG	9			
搭載	NOT	0			
價格 450	NOT	0			

PzKw II G
速度 6　燃料 45　索敵 4

	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	7			
	7.92mmMG	5			
搭載	NOT	0			
價格 500	タンク副油箱	0			

PzKw II H/M
速度 8　燃料 45　索敵 4

	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	7			
	7.92mmMG	5			
搭載	NOT	0			
價格 500	NOT	0			

PzKw35t
速度 5　燃料 44　索敵 4

	武裝	A	B	C	D
	37mmホウL40 砲	7			
	7.92mmMG	3			
搭載	NOT	0			
價格 450	NOT	0			

PzKw38tA
速度 5　燃料 50　索敵 4

	武裝	A	B	C	D
	37mmホウL48 砲	7			
	7.92mmMG	4			
搭載	NOT	0			
價格 500	NOT	0			

PzKw38tE
速度 5　燃料 50　索敵 4

	武裝	A	B	C	D
	37mmホウL48 砲	9			
	7.92mmMG	4			
搭載	NOT	0			
價格 500	NOT	0			

PzKw38tS
速度 5　燃料 50　索敵 4

	武裝	A	B	C	D
	37mmホウL48 砲	7			
	7.92mmMG	4			
搭載	NOT	0			
價格 450	NOT	0			

PzKw38tn
速度 7　燃料 45　索敵 4

	武裝	A	B	C	D
	37mmホウL48 砲	8			
	7.92mmMG	4			
搭載	NOT	0			
價格 550	NOT	0			

AFPz38t
速度 5　燃料 46　索敵 5

	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	7			
	7.92mmMG	4			
搭載	NOT	0			
價格 550	NOT	0			

陸齊式ルックス
速度 7　燃料 54　索敵

	武裝	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲	8			
	7.92mmMG	8			
搭載	NOT	0			
價格 550	NOT	0			

在後半的地圖，不能使用輕戰車

在前半的地圖極爲活躍的輕戰車Pzkw38，到了舞台的後半時，因敵方戰車的攻擊力、防禦力皆大爲提高，已不勝負荷應戰。尤其在後半部分的歐洲戰線或東部戰線，更要有棄之不用的心理準備。

戦車

PzKwIIIE

速度	燃料	索敵
5	42	2

	武装	A	B	C	D
	37㎜ホウL42 砲	12			
	7.92㎜MG	4			
搭載	NOT	0			
価格 600	NOT	0			

PzKwIIIG

速度	燃料	索敵
5	42	2

	武装	A	B	C	D
	50㎜ホウL42 砲	10			
	7.92㎜MG	5			
搭載	NOT	0			
価格 650	NOT	0			

PzKwIIIH

速度	燃料	索敵
5	42	2

	武装	A	B	C	D
	50㎜ホウL42 砲	10			
	7.92㎜MG	5			
搭載	NOT	0			
価格 650	NOT	0			

PzKwIIIJ

速度	燃料	索敵
5	41	2

	武装	A	B	C	D
	50㎜ホウL60 砲	8			
	7.92㎜MG	5			
搭載	NOT	0			
価格 700	NOT	0			

PzKwIIIL

速度	燃料	索敵
5	41	2

	武装	A	B	C	D
	50㎜ホウL60 砲	8			
	7.92㎜MG	6			
搭載	NOT	0			
価格 700	NOT	0			

PzKwIIIN

速度	燃料	索敵
5	41	2

	武装	A	B	C	D
	75㎜ホウL24 砲	4	2		
	7.92㎜MG	4	4		
搭載	75㎜Heat	2	4		
価格 650	NOT	0	0		

PzKwIVD

速度	燃料	索敵
5	46	2

	武装	A	B	C	D
	75㎜ホウL24 砲	8			
	7.92㎜MG	5			
搭載	NOT	0			
価格 750	NOT	0			

PzKwIVE

速度	燃料	索敵
5	45	2

	武装	A	B	C	D
	75㎜ホウL24 砲	8			
	7.92㎜MG	5			
搭載	NOT	0			
価格 750	NOT	0			

PzKwIVF2

速度	燃料	索敵
5	45	2

	武装	A	B	C	D
	75㎜ホウL43 砲	9			
	7.92㎜MG	5			
搭載	NOT	0			
価格 750	NOT	0			

PzKwIVG

速度	燃料	索敵
5	46	2

	武装	A	B	C	D
	75㎜ホウL43 砲	9			
	7.92㎜MG	4			
搭載	NOT	0			
価格 800	NOT	0			

PzKwIVH

速度	燃料	索敵
5	46	2

	武装	A	B	C	D
	75㎜ホウL48 砲	9			
	7.92㎜MG	4			
搭載	NOT	0			
価格 800	NOT	0			

Deutche-Eisenwerke Ⅳ號對空自走砲 家具搬運車

Deutsche-Eisenwerke PzFlak Ⅳ Mobelwagen (Sdkfz 161/3)

到大戰的中期，德軍對於制空權慢慢呈現衰退的現象，因此，有必要開發出可伴隨戰車的戰車師團防空車輛。遂將Ⅳ號戰車的車體作爲基礎，設置作爲起倒式之4塊裝甲板的戰鬪室。內可搭載20mm4連發性Flak 38機關砲的試製車，且約在1943年10月，展示在希特勒的面前。但却没有得到希特勒的生產許可，所以又把搭載砲變爲37mmFlak 43機關砲。這就是綽號"家具搬運車"，此綽號的由來乃是因其方形的獨特型態，並將這綽號作爲正式名稱，從1944年3月開始進入生產。這種型態的車輛，原本也是暫定式的，是爲了在強有力的潛艇搭載型之30mm連發性機關砲的克凱爾、布立兹開始生產前爲止，填補這段空隙而已。然而，開發進度始終不能如期進行。再加上對空車輛的重要性又更迫切，因此，從1914年3月爲止，仍持續生產，直到240輛，配備在戰車團的對空排。

〈家具搬運車 對空自走砲 資料〉

全長：7.02m、全寬：2.88m、路上最高速度：38km/h、武裝：37mm機關砲×1

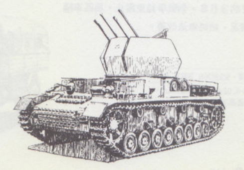
Ostbau Ⅳ號對空戰車、旋風式/Ostwind Ⅰ

Ostbau Flakpanzer Ⅳ Wirbelwind/Ostwind Ⅰ

"旋風"是把從前線送回，要修理的Ⅳ號戰車，搭載了4連發20mmFlak 38高射機砲的旋轉砲塔。這原本是爲了要彌補"家具搬運車"的數量不足所生產的。上面的開放式車頂，裝備了全旋轉式的砲塔，乍看之下似乎呈現了極好的機能，可惜因爲砲塔的旋轉是手動式的，因此速度極慢，無法趕上戰機的速度。4連發20mm機關砲，對低空火力極兇猛，可惜射程很短，一發的破壞力也很低，因此在旋風的試製車完成後，二個月搭載了37mm Flak 43高射機砲的Ostwind就開始登場，主要也是靠改裝來應付。新生產的到了二次大戰末期，利用了克凱爾、布立兹車體的僅7輛而已。總生產量，旋風式的約90輛，Ostwind約50輛，和家具搬運車一同使用。

〈旋風式 對空自走砲 資料〉

全長：7.02m、全寬：2.88m、路上最高速度：40km/h、武裝：20mm機關砲×4



克魯伯/達姆勒・賓士 SdKfz 8

Krupp/Daimler-Benz Sdkfz8

Sdkfz 8 是利用賓士公司製的DB10型12t 牽引半履帶車，搭載56口徑88mm高射砲的車輛。在1939年德國進攻波蘭的時候，大約已經生產了10輛，是屬於自走對戰車砲。雖然是搭載高射砲，但爲了擊毀敵軍的戰車、碉堡等等，也被當作對戰車用的戰鬪車輛，配備在第8驅逐戰鬪營，在波蘭、法國的戰線初期使用。

〈SdKfz 8 對空自走砲 資料〉

全長：7.35m、全寬：2.5m、路上最高速度：50km/h、武裝：88mm高射砲×1

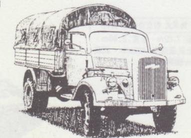
■運輸車輛／T型態

爲了讓附屬於機械化部隊的步兵可以快速移動，自然就有生產可以快速移動的運輸部隊的必要性，因而，運輸車輛的開發也更積極。當然，目的並非只是運送兵員而已，事實上，對於各大砲運輸的使用頻率也很高。在路況較好的西部戰線，主要以卡車輸送。但在路況極差的東部戰線，就把後輪改爲履帶式的半履車。然而，這種車輛的生產，始終無法按照預定進度流程，所以可得到半履帶車配備的，是對大砲的牽引用或一部分的機械兵團而已。

歐寶 3t卡車 歐寶・布立茲6700A

Opel Lastklafwagen 3t Opel-Blitz 6700A

在1939年時，德意志想擁有機械化的部隊，簡直不可能。那時候德軍擁有馬匹部隊，一般說來，步兵師團有5375頭馬，和942輛車。此外，種類達100種以上的商用卡車也被配備在內。有不少的車輛性能，實在讓人不敢領教。在可能範圍內標準化的卡車，所採取的是歐寶・布立茲。例如：6700A 因爲屬於4輪驅動，所以，某些程度的野外性能仍可期待。但生產能力與事實需求，始終無法平衡。因此，部隊大部分配備，同形式4×2的36S。到戰爭結束爲止，馬匹車輛的情況，始終無法改善。



〈歐寶・布立茲36S 運輸車 資料〉

全長：6.02m、全寬：2.26m、路上最高速度：60km/h

PzKwIVJ

速度	5	燃料	57	乗敵	2
	武装	A	B	C	D
	75mmホウL48砲	9			
	7.92mmMG	4			
搭載	NOT	0			
価格 800	Sマイン地雷	2			

豹式D パンターD

速度	6	燃料	42	乗敵	2
	武装	A	B	C	D
	75mmホウL70砲	8			
	7.92mmMG	4			
搭載	NOT	0			
価格 900	NOT	0			

豹式G パンターG

速度	6	燃料	43	乗敵	2
	武装	A	B	C	D
	75mmホウL70砲	8			
	7.92mmMG	5			
搭載	NOT	0			
価格 950	Sマイン地雷	2			

虎式I型 ティーガーI

速度	5	燃料	35	乗敵	2
	武装	A	B	C	D
	88mmホウL56砲	9			
	7.92mmMG	7			
搭載	NOT	0			
価格 1000	NOT	0			

虎式II型 ティーガーII

速度	4	燃料	42	乗敵	2
	武装	A	B	C	D
	88mmホウL71砲	7			
	7.92mmMG	7			
搭載	NOT	0			
価格 950	Sマイン地雷	2			

VK6501

速度	3	燃料	35	乗敵	2
	武装	A	B	C	D
	75mmホウL24砲	9			
	7.92mmMG	5			
搭載	NOT	0			
価格 900	NOT	0			

驅逐戰車

StvGIIIB

速度	5	燃料	41	乗敵	1
	武装	A	B	C	D
	75mmホウL24砲	6			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 500	NOT	0			

StvGIIIF

速度	5	燃料	39	乗敵	1
	武装	A	B	C	D
	75mmホウL43砲	6			
	7.92mmMG	2			
搭載	NOT	0			
価格 550	NOT	0			

StvGIIIF/8

速度	5	燃料	41	乗敵	1
	武装	A	B	C	D
	75mmホウL48砲	6			
	7.92mmMG	2			
搭載	NOT	0			
価格 550	NOT	0			

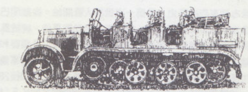
StvGIIIG

速度	5	燃料	40	乗敵	1
	武装	A	B	C	D
	75mmホウL48砲	6			
	7.92mmMG	2			
搭載	NOT	0			
価格 600	Sマイン地雷	2			

克勞斯馬菲牽引車 SdKfz 7
Krauss-Maffei Sdkfz 7

1932年底，德意志軍方命令開發88mm Flak 18 高射砲，和能牽引150mmsFH 18 重榴彈砲，同時，牽引的車子也可以乘坐砲兵15～18名的中型半履帶車。1934年試製車完成，因爲完成後的效果非常高，也就是SdKfz 7，一般運用8 t 半履帶車來稱呼。德軍半履帶車的轉向方式，有很大的特徵，即前輪向左右15度以上轉向時，屬於這邊的履帶起動輪之制動器會產生作用，可以更容易旋轉。本車的總生產量達11000輛，可說是德軍核心的半履帶車。這車種後面的座位，通常被拿掉，作其它的改良。此外，尚有搭載20mm 4連發性的對空機關砲SdKfz 7/1、37mm對空機關砲的7/2 爲首。也被改變爲各種車輛。

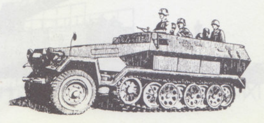
〈SdKfz 7 牽引運輸半履帶車 資料〉
全長：6.85m、全寬：2.4m、路上最高速度：50km/h



漢諾姆 SdKfz 251
Hanomag Sdkfz 251

在1935年初期，德軍內部開始考慮運用機械化兵團的戰鬪力量。同時，也強調伴隨戰車的裝甲兵運輸車的必要性，而且，這些裝甲兵運輸車對小型火器與砲彈的碎片都可以防禦。此外，又和輕裝甲戰車有同樣程度的野外行動能力，且還可乘一班士兵，有關當局爲了早日實現這項要求，就決定用3 t 半履帶車（SdKfz 11）的車身底盤作基礎來開發，此即SdKfz 251，並從1939年 6 月開始生產。總生產量光是屬於A～D型的就已經超過15,000輛。然而，對機械化士兵而言，仍嫌不足。通常三個營編制的機甲擲彈兵團，只有一個營作爲這種車的裝備而已，這種情況一直持續到二次世界大戰結束爲止。本車種擁有很多改良型，由於屬於裝甲兵運輸車，基本型態可以乘坐12名士兵。再者，也搭載了火焰發射裝置，具有攻擊力型態的半履帶車，也被生產出來。

〈SdKfz 251 半履帶裝甲運兵車 資料〉
全長：5.8m、全寬：2.1m、路上最高速度：53km/h



對戰車自走砲

黒茲兒 ヘッツアー	速度	5	燃料	43	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	75mmホウL48 砲		6			
	7.92mmMG		4			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

JagPzIV48	速度	5	燃料	48	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	75mmホウL48 砲		8			
	7.92mmMG		2			
搭載		NOT	0			
価格	700	Sマイン地雷	2			

JagPzIV70	速度	5	燃料	46	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	75mmホウL70 砲		6			
	7.92mmMG		2			
搭載		NOT	0			
価格	750	Sマイン地雷	2			

猟豹式 ヤークトパンター	速度	6	燃料	41	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	88mmホウL71 砲		6			
	7.92mmMG		2			
搭載		NOT	0			
価格	800	Sマイン地雷	2			

象 式 エレファント	速度	3	燃料	48	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	88mmホウL71 砲		6			
	7.92mmMG		2			
搭載		NOT	0			
価格	900	NOT	0			

猟虎式 ヤークトティーガー	速度	3	燃料	42	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	128mmホウ 砲		6			
	7.92mmMG		5			
搭載		NOT	0			
価格	1100	Sマイン地雷	2			

瑪爾達II マーダーII	速度	5	燃料	44	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	75mmホウL46 砲		4			
	7.92mmMG		2			
搭載		NOT	0			
価格	450	MOT	0			

瑪爾達IIIr マーダーIIIr	速度	5	燃料	44	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	76.2mmホウ 砲		4			
	7.92mmMG		4			
搭載		NOT	0			
価格	400	MOT	0			

瑪爾達IIIH マーダーIIIH	速度	5	燃料	49	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	75mmホウL46 砲		4			
	7.92mmMG		2			
搭載		NOT	0			
価格	450	MOT	0			

瑪爾達IIIM マーダーIIIM	速度	5	燃料	44	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	75mmホウL46 砲		5			
	NOT		0			
搭載		NOT	0			
価格	450	MOT	0			

犀牛式 ナスホルン	速度	5	燃料	47	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	88mmホウL71 砲		4			
	7.92mmMG		2			
搭載		NOT	0			
価格	600	MOT	0			

火焰放射戰車

SPW251F1		速度 6	燃料 55	索敵 2		
		武裝	A	B	C	D
		カエンホウシャ火焰放射器	7			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
價格	400	NOT	0			

PzKwIII/F1		速度 55	燃料 41	索敵 2		
		武裝	A	B	C	D
		カエンホウシャ火焰放射器	10			
		7.92mmMG	6			
搭載		NOT	0			
價格	700	NOT	0			

黑兹兒F1 ヘッツアーF1		速度 5	燃料 43	索敵 2		
		武裝	A	B	C	D
		カエンホウシャ火焰放射器	7			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
價格	600	NOT	0			

自走加農砲

黃蜂式 ヴェスペ		速度 5	燃料 39	索敵 1		
		武裝	A	B	C	D
		105mm ヤホウ野砲	4			
		7.92mmMG	2			
搭載		NOT	0			
價格	650	105mm ヤホウ野砲	1			

大黃蜂式 フンメル		速度 5	燃料 47	索敵 1		
		武裝	A	B	C	D
		150mm ヤホウ野砲	3			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
價格	1000	105mm ヤホウ野砲	1			

自走火箭

毛爾狄亞 マウルティア		速度 5	燃料 38	索敵 1		
		武裝	A	B	C	D
		ロケットホウ火箭砲	3			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
價格	700	NOT	0			

驅逐戰車和自走重步兵砲是專作埋伏用的武器

在後半地圖部分登場的武器是驅逐戰車和自走重步兵砲。

驅逐戰車的特徵是移動時不可作攻擊射擊。自走重步兵砲雖射程短，但却是可做間接攻擊的部隊。除其特徵同於驅逐戰車之外，且一旦若對射程內的敵人採肉博戰，將嚴重受損。所以以上這些武器較適合埋伏於高地，以攻擊敵人；不過以驅逐戰車而言仍將成爲無法靈活使用的武器之一。

■裝甲列車／EP型態

鑑於火車必須行走在固定的鐵軌上，人們總易於認爲難以具有防禦力。但讓火車本身具有防禦力與攻擊力（不如說是防禦力）而生產的，就是裝甲列車。在程度上較爲安定的西部戰線上，尚且派不上用場。但在有許多游擊隊及敵軍戰車出沒，加上制空權也沒有確實掌握的東部戰線，則必須先担負起某些程度的功能。裝列有各式各樣的武裝裝甲，甚至有些直接把戰車車體裝在火車上。

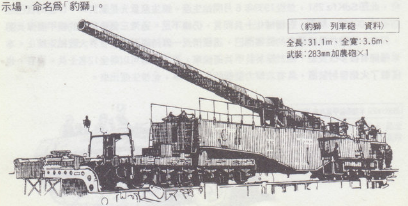
克魯伯 28cm K5（E）休蘭克貝爾達

Krupp 28CM K5(E) Schlanke Bertha

德意志列車砲的歷史，從第一次世界大戰開始。從離開巴黎約 100 m 以上的距離，向巴黎進攻。以21cm貝爾達砲，使列車砲的功能更佳。綽號爲巴黎砲的這種砲，簡直讓巴黎市民嚇得魂飛魄散。因此，在一次世界大戰後，凡爾賽和約上，限制德軍軍備時，加上了禁止擁有長距離砲的條文。當1935年德意志發表再軍備宣言後，作爲貝爾達砲後繼者，生產了各種列車砲。其中發揮了最大威力的，是口徑28cm級，特別是搭載了76口徑，28cm加農砲的K 5〔E〕。成爲主力列車砲而聞名的K 5〔E〕，從1934年開始，經克魯伯公司秘密進行研究計劃，並從1941年的 2 月開始，有25輛加入實際戰鬥，配備在第712、713、765砲兵連。這種砲彈的射程有60km，由於可以從聯軍大砲的射程外攻擊聯軍。因此，在海岸、海峽等地，攻擊敵人船隻，作爲海岸砲利用。除挖掘地下壕溝，還舖設鐵軌。壕溝並一直挖到碼頭邊，並配備列車砲反擊，特別是在1944年的安齊巍登陸作戰時，K 5〔E〕二門被隱藏在山洞內，向登陸地點攻擊，一直騷擾美軍的登陸作戰。因此，有了安齊巍、阿尼、安齊巍快車之綽號。其中一門，還被運回美國的阿巴提尼展示場，命名爲「豹獅」。

（豹獅　列車砲　資料）

全長：31.1m、全寬：3.6m、
武裝：283mm加農砲×1



自走重歩兵砲

sIG II

速度	5	燃料	41	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ砲	2	3	0	
		150mmHIホウ砲	1	0	3	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	650	NOT	0	0	0	

蟋蟀式H グリーレーH

速度	5	燃料	44	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ砲	2	3	0	
		150mmHIホウ砲	1	0	3	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	600	NOT	0	0	0	

蟋蟀式K グリーレーK

速度	5	燃料	44	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ砲	2	3	0	
		150mmHIホウ砲	1	0	3	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	600	NOT	0	0	0	

sIG33/2

速度	4	燃料	38	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ砲	2	3	0	
		150mmHIホウ砲	1	0	3	
搭載		7.92mmMG	4	4	4	
価格	650	NOT	0	0	0	

sIG33B

速度	3	燃料	36	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ砲	1	3	0	
		150mmHIホウ砲	2	0	3	
搭載		7.92mmMG	2	2	2	
価格	700	NOT	0	0	0	

灰熊式 ブルムベアー

速度	5	燃料	45	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ砲	2	4	0	
		150mmHIホウ砲	2	0	4	
搭載		7.92mmMG	2	2	2	
価格	900	NOT	0	0	0	

S虎式 S.ティガー

速度	5	燃料	37	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		380mmロケット火箭	1	2	0	
		380mmロケット火箭	1	0	2	
搭載		7.92mmMG	2	2	2	
価格	1100	NOT	0	0	0	

自走高射砲

SdKfz8

速度	6	燃料	51	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		88mmホウL56砲	3	4	0	
		NOT	0	0	9	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	1000	88mmホウL56砲	1	0	4	

FlaK37Pz

速度	5	燃料	50	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		88mmホウL74砲	3	4	0	
		NOT	0	0	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	1500	88mmホウL74砲	1	0	4	

FlaK41Pz

速度		燃料		索敵	

		武装	A	B	C	D
		88mmホウL56砲	3	4	0	
		NOT	0	0	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	1800	88mmホウL56砲	1	0	4	

英國イギリス

「冠於世界」是對大英帝國的一種榮譽冠詞。在全世界擁有殖民地的英國，在戰爭之初的確是最強大的國家之一，和法國一起爲德國的入侵波蘭西對德宣戰、而在第二次世界大戰期間，英國也從最初打到最後。

格洛斯特　鬪士式
Gloster Gladiator

爲空中的格鬪戰鬪機。是傳統的英國空軍最後的複葉單座戰機，取代了goon tret戰機而成爲制式戰機。此型戰機於一九三七年七月就役，此颶風戰機早了七個月。但因爲其最快速度只達時速四百零五公里，因此，只能當作颶風戰機、噴火式戰機出現以前的中間性戰機而已。

除了英國本土外，此戰機也配備於中東的英軍基地。第二次世界大戰時便派到法國。其在英國本土作防空用，一部份也派至普里模斯港防空用。在挪威及緬甸也很活躍。特別是配備在馬爾他島的三架鬪士戰機，其表現更是舉世聞名。一直至一九四〇年四月，一共生產了三百一十一架，當作衍生型使用，是英軍最後的艦上戰機，成了海上鬪士，但這只是增加了載艦用的裝備而已，並無多大用處。自一九三九年二月開始配備在航空母艦鷹號或光榮號使用，在挪威和地中海上都非常活躍。一九四〇年底和野貓(martlet)交替而退役。

〈鬪士戰機Ⅰ型資料〉

全長：8.23m、全寬：9.76m、最高速度：405km/h、武裝：7.7m×4

■艦載機FC（艦上戰鬪機）•AC（艦上攻擊機）•VC（艦上雷擊機）型態

開戰時，在歐洲能將航空母艦投入實戰的國家只有海軍國－英國而已。當然，在法國、意大利、德國等列強也進行開發或建設，但歷史上並沒有其參加實戰的航空母艦。所以有關艦載機，大多是屬於英國。德國也製造了艦載型的Ju87C或Bf109T等，但是到大戰結束前，並沒有當作艦載機來使用。

雖是屬於艦載機，但有關艦上的戰機，大多是將普通戰機裝配艦船的著艦鈎或飛機彈射器的裝置而改良的艦載機。但是因艦載機攻擊目標太多是艦船，因此也要考慮裝載魚雷，所以大多是新開發出的機型。

対空戦車

特馬格D7 テマグD7

速度	8	燃料	55	索敵	2

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	400

FPz38t

速度	5	燃料	46	索敵	2

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	7			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	450

SdKFz7/1

速度	6	燃料	45	索敵	2

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	16			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	500

家具搬運車 メーベルワーゲン

速度	5	燃料	45	索敵	2

武装	A	B	C	D
37mmキカンホウ機関砲	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	600

旋風式 ヴェルベルビンド

速度	5	燃料	45	索敵	2

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	16			
7.92mmMG	5			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	700

歐斯風 オスヴィンドI

速度	5	燃料	45	索敵	2

武装	A	B	C	D
37mmキカンホウ機関砲	20			
7.92mmMG	5			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	700

運輸車

歐賓布立茲 オペルブリッツ

速度	8	燃料	55	索敵	1

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

搭載	可
価格	200

SdKFz7

速度	6	燃料	50	索敵	1

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

搭載	可
価格	250

SdKFz251

速度	6	燃料	55	索敵	1

武装	A	B	C	D
7.92mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	可
価格	300



霍克 颶風式
Hawker Hurricane

霍克公司、是按照次期戰機要求規格F. 36/34所設計的機體。1937年底第111中隊首次配備颶風式戰機，比噴火式戰機早6個月交貨。其主翼雖在1939年大幅改造爲金屬型，但機身仍是用鋼管的骨架貼著蒙布，沿用複翼機結構的古老設計。雖然如此，但性能仍算不錯，是英軍最初的低翼單葉戰機量産化的機型。開戰後，便馬上派至法國。

1940年時，在英國本土的航空決戰時和噴火式戰機一起擊退德國空軍。因性能比Ｂf 109差，所以主要是欄截轟炸機，在擊落數上超過噴火式戰機。在此次的戰鬪之後，英國軍方發現其戰機的能力，從此後便改良爲地面攻擊用。特別是MK. Ⅳ型在双翼上裝載有40mm的對戰車砲，配備至北非後便非常活躍，後來MK. Ⅳ型變更爲能裝載必要裝備的對應翼。在突尼西亞或義大利，其地面攻擊力發揮了強大的威力。

1944年9月結束生産之前其生産了12780架，本機也改良叫做「海上颶風式」的艦上戰機。最初的機型是以飛機彈射器起飛，由於不能著艦因此只能使用一次。MK. Ⅱ型以後，便作爲艦上機使用。在馬爾他島補給作戰或在火炬作戰時非常活躍。



〈颶風式ⅡＣ型資料〉

全長：9.45m、全寬：12.2m、最高速度：546km/h、武裝：20mm×4　炸彈：112.5kg或225kg×2

格羅斯特 流星式
Gloster Meteor

1940年底，英空軍了解渦輪噴射的前膽性。很早就計畫發展高度欄截的實用相關噴射單座戰機，命令格羅斯特公司試作，便是流星式戰機。英空軍對本機的期望很高，計畫到1943年春天前生産五百架，但却因噴射引擎上的技術或行政上的問題及渦輪翼片技術上的困難而延遲。一直到1944年7月才加入實戰。此實戰部隊叫做616戰鬪中隊。它的正式出擊是從擊落Ｖ１號開始，但是因怕秘密洩露而使德國知道，因此實際的作戰行動較晚。在1945年4月16日於歐洲大陸最初出擊時，其中一部份便是新型的MK. Ⅱ型，其最高速度是時速765公里。參加實戰的流星式戰機雖是少數，但是大戰結束後，却成爲非常活躍的戰機。

〈流星式F. 1 資料〉

全長：12.59m、全寬：13.1m、最大速度：656km/h、武裝：20mm×4。

牽引對戰車砲

37mmPaK35

速度	1	燃料	40	索敵	2
搭載		価格	200		

武装	A	B	C	D
37mmホウL45 砲	10			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

50mmPaK38

速度	1	燃料	40	索敵	2
搭載		価格	300		

武装	A	B	C	D
50mmホウL60 砲	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

75mmPaK40

速度	1	燃料	40	索敵	2
搭載		価格	400		

武装	A	B	C	D
75mmホウL46 砲	8			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

88mmPaK43

速度	1	燃料	40	索敵	2
搭載		価格	500		

武装	A	B	C	D
88mmホウL71 砲	8			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

牽引加農砲

105mm野砲 105ミリヤホウ

速度	1	燃料	40	索敵	1
搭載		価格	400		

武装	A	B	C	D
105mmヤホウ野砲	8			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

150mm加農砲 150ミリカノン

速度	1	燃料	40	索敵	1
搭載		価格	500		

武装	A	B	C	D
150mmカノン加農砲	7			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

175mm加農砲 175ミリカノン

速度	1	燃料	40	索敵	1
搭載		価格	600		

武装	A	B	C	D
173mmカノン加農砲	6			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

牽引火箭

150mmNW41

速度	1	燃料	40	索敵	1
搭載		価格	300		

武装	A	B	C	D
150mmロケット火箭砲	6			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

210mmNW42

速度	1	燃料	40	索敵	1
搭載		価格	350		

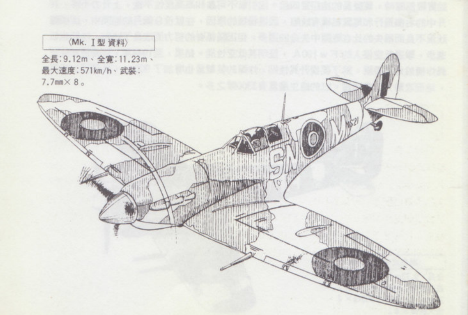
武装	A	B	C	D
210mmロケット火箭砲	4	0		
150mmロケット火箭砲	0	6		
NOT	0	0		
ライフル来福槍	4	0		

超級海上 噴火式
Supermarine Spitfire

1936年 3 月，英國空軍最成功的戰機便是噴火式戰機。比颶風式晚４個月飛行。試飛時，裝載和颶風式同樣的勞斯萊斯、馬林引擎，但是速度却比颶風式快56km/h，成爲英國空軍的重要武器，機體結構改進爲全金屬製的應力外殼，在空力面上也超過颶風式。噴火式的主要設計者是Ｊ・米契爾，但是此機體還未完成他便驟逝。最初的量產型MK.Ⅰ是從1938年 6 月便開始交貨，開戰時有 307 架就役。1940年時，在英國本土的航空戰上和颶風式一起擊退德國空軍，因此MK.Ⅰ被認爲是英軍的救世主。此次空戰正好和敵人Ｍｅ109E 競爭性能。在旋回性能上是超越Ｍｅ109E 型，但在上昇力・高高度性能則較弱。後來強化了引擎的MK.Ⅴ型和爲了對抗ＦＷ 190Ａ 而裝載馬林61引擎的MK.Ⅸ型和對抗ＦＷＤ９而裝載了獵犬 (Griffon) 65型引擎的MK.Ⅹ、Ⅳ等，繼續改良至大戰結束以前，是英國空軍的主力戰機，但續航力却有經常不足的現象。大戰後期，開始反攻，此缺點便愈顯著。此艦載型叫做「海火」(Sea Fire)。至1942年底，六個中隊的艦力編制完成。參加了1943年 9 月的薩列魯諾登或登陸法國南部，1945年派至遠東參加蘇門答臘的煉油廠攻擊，之後也參加了韓戰。1954年退役。

〈Mk.Ⅰ型 資料〉

全長：9.12m、全寬：11.23m、最大速度：571km/h、武裝：7.7mm× 8。



牽引高射砲

88mmFlk36

速度	1	燃料	40	索敵	1

武装	A	B	C	D
88㎜ホウL56 砲	7	3		
88㎜ホウL56 砲	3	7		
NOT	0	0		
ライフル来福槍	4	4		

搭載	
価格	500

88mmFlk41

速度	1	燃料	40	索敵	1

武装	A	B	C	D
88㎜ホウL74 砲	7	3		
88㎜ホウL74 砲	3	7		
NOT	0	0		
ライフル来福槍	4	4		

搭載	
価格	700

列車

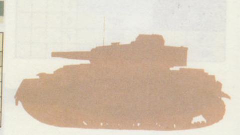


列車 レッシャ

速度	10	燃料	150	索敵	1

武装	A	B	C	D
NOT				
NOT				
NOT				
NOT				

搭載	可
価格	1000



装甲列車

装甲車 ソウコウシャ

速度	10	燃料	100	索敵	3

武装	A	B	C	D
47㎜ホウL43 砲	10			
20㎜キカンホウ機関砲	20			
105㎜ヤホウ野砲	6			
7.92㎜MG	30			

搭載	可
価格	2000

雷歐波爾多 レオポルド

速度	10	燃料	100	索敵	1

武装	A	B	C	D
280㎜ヤホウ野砲	2			
NOT	0			
NOT	0			
7.92㎜MG	4			

搭載	
価格	4000

卡爾列車 カールレッシャ

速度	10	燃料	100	索敵	1

武装	A	B	C	D
600㎜ヤホウ野砲	2			
NOT				
NOT				
7.92㎜MG	4			

搭載	可
価格	6000

卡爾戰車 カールセンシャ

速度	3	燃料	30	索敵	1

武装	A	B	C	D
600㎜ヤホウ野砲	2			
NOT	0			
NOT	0			
7.92㎜MG	4			

搭載	
価格	4000

威斯特蘭 旋風式
Westland Whirlwind

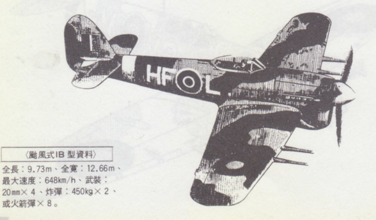
是英軍最初的双發單座戰鬪機。1940年出現在戰場上，有一段時間是當作夜間戰機使用。因引擎易故障，不易維修並且著陸速度快的關係，使得機場有所限制，問題點也多。而且主要因高高度性能不佳的關係，不適合作欄截。但利用其較長的續航距離而成了勃萊利姆式轟炸機的護援。1942年時以戰鬪轟炸機的性能越過英法海峽，攻擊德國佔領下的法國地區的船舶、機關車、橋、港，活動得非常頻繁。總生產數只有112架，1943年時被颱風式戰機所取代。

〈旋風式　型資料〉

全長：9.98m、全寬：13.7m、最大速度：576km/h、武裝：20㎜砲×4、炸彈：225kg。

霍克 颱風式
Hawker Typhoon

此機型是1938年時，颱風式戰機的設計者S・肯姆爵士以攔截機的性能來設計的。雖然引擎性能不好也有其他的缺點，但因戰局的壓力，便勉強生產。所以1941年9月配備給實戰部隊時，駕駛員的抱怨聲四起。因引擎不可靠和高高度性不佳，上升力不够，爬升中的右側飛行和尾翼結構有缺陷，因這種種的原因，在就役9個月的期間中，因機體狀況不良而損失的比在戰鬪中失去的還多。但因關係者的努力而改良了缺點，性能也較進步，擊退低空侵入的Ｆｗ190Ａ，證明其低空性能。結果，至1944年，該機便如戰鬪轟炸機般地被重視。爲了要提升其性能，炸彈的裝載量也增加了900g，裝備了火箭彈，地面攻擊力非常活躍。它的總生產量有3300架之多。



〈颱風式IB 型資料〉

全長：9.73m、全寬：12.66m、最大速度：648km/h、武裝：20㎜×4、炸彈：450kg×2、或火箭彈×8。

霍克 風暴式
Hawker Tempest

颱風式在800km/h的高速下俯衝時，主翼會受到空氣的壓縮而引起機身的縱向搖動和機首俯下的現象。為了改良這些缺點，而開發了提高翼厚比，使用薄的層流翼的颱風式Ⅱ型。試作機的主翼呈橢圓型，面積加大。燃料箱而增加機身長度。為使機身安定，在垂直尾翼上裝配了很大的「背鰭」，如此，颱風式Ⅱ型和原型機比較起來便有大幅的改變，因這關係，便重新取名叫「風暴式」。最初的量產型是風暴式Ｖ型，自1944年初便開始交貨。但因發動機事故的關係，所以就役較慢。參加實戰是在1944年６月，主要是使用於攻擊列車等的地上目標。而使本機型出名的是攔截Ｖ１飛行炸彈、由於是用機槍使其爆炸相對增加本身的危險，因此便用翼端翼來改變方向。唯一適合大戰的型式，就僅只風暴式Ｖ型而已，至1945年８月之前，已生產了3800架。

〈風暴式Ｖ型 資料〉
全長：10.06m、全寬：12.49m、最大速度：678km/h、武裝：20mm×4、炸彈：900kg或火箭彈。

波爾登・保羅 挑戰式
Boulton Paul Defiant

是將一切的火力集中在背部砲塔，前方並無固定機槍的單發複座的攔截戰機。1940年５月在敦克爾克徹退之役中初次出現，以其有名的波爾登・保爾式動力槍塔（77mm槍×4）的威力，成功地攔截德國轟炸機。但因時速只有484公里，這種慢速之下，容易被敵人發現，加上沒有前方發射的機槍，這個缺點容易變成致命性的弱點。時常被敵方的單座戰機當作主要目標。所以，在1941年時，裝備了攔截用的ＡⅠ雷達，改良為夜間戰機。最初型生產了約720架。

〈挑戰式２型 資料〉
全長：9.14m、全寬：12.0m、最大速度：540km/h、武裝：波爾登・保爾式動力槍塔１座（7.7km×4）。

費里 艧式
Fairey Fulmer

是有名的陸上輕轟炸機系列的複座艦上戰鬪、轟炸機。當時有關艧式的事非常保密，在1940年英國議會上提到以前，一般人都不知道。1941年２月，作為旗魚式雷擊機的護衛。同年３月，在地中海他班半島海上戰爭時，從航空母艦Formidable上起飛，攻擊了義大利戰艦群。艧式戰機不但只在地中海立功，在大西洋上也從商船的飛機彈射器發射而護衛船隊。

〈火艧式２型 資料〉
全長：12.24m、全寬：14.12m、最大速度：448km/h。

步兵

擲彈兵39 テキダンヘイ39

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来福槍	6	2		
ATライフル来福槍	0	4		
NOT	0	0		
NOT	4	0		

搭載	
価格	100

戰鬪工兵 セントウコウヘイ

速度	2	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
サブマシンガン輕機槍	6	2	2	2
カエンホウシャ火焰放射器	0	2	0	0
ハクゲキホウ迫擊砲	0	0	2	0
7.92mmMG	0	0	0	4

搭載	
価格	300

動員兵 ドウインヘイ

速度	2	燃料	60	索敵	1

武装	A	B	C	D
ライフル来福槍	6			
NOT	0			
NOT	0			
P.ファーストP.First	2			

搭載	
価格	50

精　兵43 エリートヘイ43

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
トツゲキライフル突擊来福槍	6	2		
P.シュレッケ休列克	1	3		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	250

精　兵39 エリートヘイ39

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来福槍	6	2		
ATライフル来福槍	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	200

親衛隊39 シンエイタイ39

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来福槍	6	2		
ATライフル来福槍	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	350

擲彈兵43 テキダンヘイ43

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来福槍	6	2		
P.ファーストP.First	2	6		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	150

禁衛隊43 シンエイタイ43

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
トツゲキライフル突擊来福槍	6	2		
P.シュレッケ休列克	1	3		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	250

自1943年後，起很大變化的德軍佔領部隊

遊戲開始後，佔領人員從擲彈兵39，進化到精兵39、戰鬪工兵、親衛隊39。到了1943年，擲彈兵39成了動員兵，擲彈兵43則成爲精兵43與親衛隊43。此外，武裝部分亦有極大的改變，譬如已擁有「P、First」及「P、休列克」等對裝甲能力相當高的武器

敵人的空降部隊「紅魔鬼隊」亦有可對抗裝甲武器的能力，故若將他們當作普通步兵攻擊，將慘遭潰敗。

費里　戰鬪式
Fairey Battle

是1930年代後半的英國近代化的一環，是最初的低翼單葉有伸縮起落輪的輕轟炸機。配屬的部隊是在1937年3月，自二次大戰始便加入戰事的法國基地。白天，負責偵察齊格飛防線，但該線1939年9月前便停止偵察的任務。但因沒有其他適當的單引擎輕轟炸機的關係便冒著被損毀的危險，繼續當作攻擊機使用。其中有名的戰役是1940年5月14日時轟炸了色當的德軍橋樑。此次的作戰，據說出擊了71架戰鬪式攻擊機，失去了40架以上（但是大部份的損害是高射砲所造成的），在英軍軍史上也記載為最悲慘的戰役。徹回英本土後，也當作攻擊歐洲大陸的港灣來使用，隨著蚊式戰機等的配備來進行。即改為練習機。本機到1941年共生產2419架。

〈戰鬪式1型　資料〉

全長：15.87m、全寬：16.46m、最大速度：388km/h、武裝：布洛寧7.7m×1（固定）畢卡斯7.7m×1（後方旋轉）、炸彈：450kg。

布拉克本　鷗式
Blackburn Skua

是英海軍航空隊最初的俯衝轟炸機，最初的量產型只有六架。在1938年11月和獵迷式和鴞式戰機交替。配備予航空母艦「亞克羅耶号」的800中隊，到大戰發生前再增加2個中隊。1939年9月25日，鷗式戰鬪機擊落了德國的Do18飛行艇。此次的戰果據說是二次大戰時英國飛機最初擊落的飛機。1940年擊沈了德國輕巡洋艦開尼斯堡号，敦克爾克徹退時，也當作戰機來使用。結果只生產了190架。自1941年海上颶風戰機、鸌式戰機就役後，即變成了練習機。

〈鷗式　資料〉

全長：13.5m、全寬：16.2m、最大速度：651km/h、武裝：20mm×4。

伯里斯多　美堡式
Bristol Beaufort

是沿岸航空隊的機種改變計劃的一環，和黑燒式、波薩式、沙勒式、拉維克式同時試作的機種中最成功的機身就是美堡式。試機是在1939年12月時就役於東寧島的22中隊。自那時起自1943年前便當作沿岸航空隊的標準型雷擊・轟炸機使用。美堡式製造了955架，主要活躍於北海、英法海峽、大西洋、地中海上。也派遣了四個中隊至中東。

〈美堡式1　資料〉

全長：13.58m、全寬：17.6m、最大速度：427km/h、武裝：7.7mm×2（機首下面）、7.7mm×2（後上方）、炸彈：680kg或18英寸魚雷×1。

地面部隊成爲戰爭主體，並進化成持有火力強大的武器。比德軍裝備優良的部隊，也將陸續登場。

蘇維埃聯邦 ソビエトレンポウ

此一國家以地面部隊爲戰爭主體，到地圖的後半部分，將出現ＫＶ－Ｉ等高性能的武器，使玩家感到棘手。以下有幾種武器要分外留意：對空、對地之性能優異的自走高射砲、牽引高射砲及可間接攻擊的牽引對戰車砲等。特別是牽引對戰車砲76.2mmM36，有射程３的76.2mm砲L。和可對空間接攻擊車輛的IAG-10AA自走高射砲，且備有反擊專用的76.2mm砲L。故若不慎出動戰車攻擊，必遭潰敗。此外，飛機MiG-3亦是強敵之一。

戦闘機

I-15bis

速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	54	3		800

武装	A	B	C	D
7.62mmMG	8	4	4	4
50kgバクダン炸彈	0	0	1	0
ロケットダン火箭彈	0	0	0	3
タンク副油箱	0	1	0	0

I-153

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	54	3		850

武装	A	B	C	D
7.62mmMG	8	4	4	4
75kgバクダン炸彈	0	0	1	0
ロケットダン火箭彈	0	0	0	3
タンク副油箱	0	1	0	0

I-16

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	54	3		900

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機關砲	6	3	3	3
50kgバクダン炸彈	0	0	1	0
ロケットダン火箭彈	0	0	0	3
タンク副油箱	0	1	0	0

LaGG-3

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	42	3		1100

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機關砲	7	4	4	4
200kgバクダン炸彈	0	0	1	0
ロケットダン火箭彈	0	0	0	3
タンク副油箱	0	1	0	0

MiG-3

速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	78	3		1300

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	8	4	4	4
100kgバクダン炸彈	0	0	1	0
ロケットダン火箭彈	0	0	0	3
タンク副油箱	0	1	0	0

Yak-1

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	54	3		1500

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機關砲	7	4	4	
ロケットダン火箭彈	0	0	3	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

Yak-7B

速度	燃料	索敵
13	54	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	8	4	4	
ロケットダン火箭彈	0	0	3	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載	
価格	1700

La-5

速度	燃料	索敵
13	36	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	12	6	6	6
150kgバクダン炸彈	0	0	1	0
ロケットダン火箭彈	0	0	0	3
タンク副油箱	0	1	0	0

搭載	
価格	1800

La-5FN

速度	燃料	索敵
14	48	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	12	6	6	6
150kgバクダン炸彈	0	0	1	0
ロケットダン火箭彈	0	0	0	3
タンク副油箱	0	1	0	0

搭載	
価格	1850

Yak-9

速度	燃料	索敵
13	60	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	7	4	4	
ロケットダン火箭彈	0	0	3	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載	
価格	2000

Yak9B

速度	燃料	索敵
13	60	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	7	4	4	4
200kgバクダン炸彈	0	0	3	1
ロケットダン火箭彈	0	0	0	2
タンク副油箱	0	1	0	0

搭載	
価格	2050

La-7

速度	燃料	索敵
14	42	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	6	3	3	3
150kgバクダン炸彈	0	0	1	0
ロケットダン火箭彈	0	0	0	3
タンク副油箱	0	1	0	0

搭載	
価格	2500

攻撃戦

SB-2

速度	燃料	索敵
12	72	3

武装	A	B	C	D
7.62㎜MG	6			
100kgバクダン炸彈	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1000

Su-2

速度	燃料	索敵
12	78	3

武装	A	B	C	D
7.62㎜MG	6			
20kgバクダン炸彈	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1300

IL-2

速度	燃料	索敵
12	48	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	5			
200kgバクダン炸彈	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1500

IL-2M

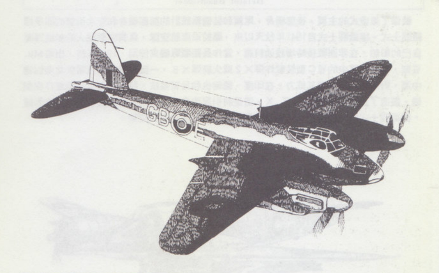
速度	燃料	索敵
12	48	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	5	5		
200kgバクダン炸彈	3	0		
ロケットダン火箭彈	0	4		
NOT	0	0		

搭載	
価格	1600

德·哈弗蘭 蚊式
De Havilland mosquito

1938年10月時當作全木型轟炸機而開始開發，和噴火式、蘭卡斯特式同屬英軍用機的三大傑作。在1940年11月最初飛行時，双引擎發出了從未出現過的高速度，並且和戰機同樣輕快，因此使參觀者感到非常驚訝。當作戰機型、偵察機型，生產了好幾型的機種。於1941年9月轟炸了挪威的德國秘密警察總部，榮獲輝煌戰果的轟炸機BⅣ型，自1942年5月起，便成為勃萊利姆式的替代機，配備予105中隊。自第一次北擊以來，蚊式的快速度證明了已完全超越的攔截戰機，而繼續創設了蚊式中隊。這些 蚊式戰機自配備以來，一年間便成功地轟炸了一百次以上。它的戰法主要是編隊俯衝轟炸機和超低空水平轟炸。1943年一月並轟炸了戈林所主持的柏林的軍事閱兵。這種「干擾轟炸」到了完成B、X、Ⅵ型後就編成輕夜間攻擊隊而更加頻繁。蚊式是大戰的最終型，之後製造了很多衍生型、戰鬪轟炸型的F、B、Ⅵ或夜間戰鬪機N.F.Ⅻ等，都能作各廣泛的運用而受到注目。按照英國空軍部的記錄，蚊式投下的炸彈總量有二萬七千噸之 多。據說在所有的轟炸機中，被擊中的比例最低。而在定點攻擊時的命中率，在聯合國的轟炸機中表現也是非常好。戰後仍繼續生產。轟炸機型於1952年被坎培拉型轟炸機所取代。



〈蚊式B. ⅩⅩⅥ 資料〉

全長：12.66m、全寬：16.5m、最大速度：669km/h、炸彈：600kg。

IL-2M3



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	48	3		1700

武装	A	B	C	D
23㎜キカンホウ機関砲	5	5		
200kgバクダン炸弾	3	0		
37㎜キカンホウ機関砲	0	6		
NOT	0	0		

IL-10

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	54	3		1800

武装	A	B	C	D
23㎜キカンホウ機関砲	5	5		
200kgバクダン炸弾	3	1		
ロケットダン火箭弾	2	4		
NOT	0	0		

Pe-2I

速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	78	3		2000

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	5			
400kgバクダン炸弾	4			
NOT	0			
NOT	0			

Pe-2FT

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	78	3		1900

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	5	5		
200kgバクダン炸弾	4	0		
ギョライ魚雷	0	1		
NOT	0	0		

轟炸機

IL-4



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	168	2		1800

武装	A	B	C	D
B2バクダン炸弾	4	0	0	
250kgバクダン炸弾	0	8	0	
ギョライ魚雷	0	0	1	
12.7mmMG	8	8	8	

Pe-8

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	222			3600

武装	A	B	C	D
Bバクダン炸弾	9	0		
250kgバクダン炸弾	0	18		
NOT	0	0		
20㎜キカンホウ機関砲	8	8		

装甲車

BA-6



速度	燃料	索敵	搭載	価格
7	55	3		200

武装	A	B	C	D
54㎜ホウL砲	6			
7.62mmMG	4			
NOT	0			
NOT	0			

BA-64

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	85	4		200

武装	A	B	C	D
7.62mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

伯里斯多　勃萊利姆式
Bristol Blenheim

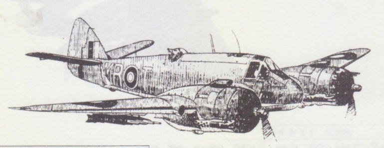
1935年 4 月，全金屬製，使用沈頭釘的双引擎高速運輸機伯里斯多142 M。試飛時此運輸機性能意外地好，比當時英空軍制式戰機霍克・憤怒式快了160 km/h，其速度為494 km/h。因此，便當作轟炸機規格，並無製造試作機，便一口氣訂購了150 架，此機型便是勃萊利姆式Ⅰ型。1937年創設了最初的勃萊利姆式Ⅰ型中隊，派遣至伊拉克或印度的部隊。1939年延長機種開始生產設有航空轟炸人員座位的勃萊利姆式Ⅳ型。大戰發生時，英本國部隊已經和此機種交替。勃萊利姆式在1942年 8 月和波士頓式或蚊式機交替以前，不但在本國，在伊拉克、印度、中近東或希臘均是以轟炸機或偵察機而活躍的名機。但參加北非戰艦的勃萊利姆式Ⅴ型是例外。雖是最終型，改良的結果因重量過重而頗受批評。除此之外，也製造了夜間戰機型的勃萊利姆式１Ｆ型，成為英戰機最初裝載雷達的戰機。

〈勃萊利姆式Ⅰ 資料〉

全長:12.12m、全寬:17.17m、最大速度:418km/h、武装:7.7mm×1 (前方固定)、7.7mm×1 (後上方旋轉)、炸彈:453kg。

伯里斯多　標緻鬪士式
Bristol Beaufighter

裝備了美堡式的主翼、後部機身，尾翼和裝備新設計的前部機身和空冷引擎的即是標緻鬪士式。標緻鬪士式自1941年秋天以來，屬於沿岸航空隊，負責攻擊敵人的船或護衛自已的船舶。在非洲戰後時增設油料箱，當作長距離戰機來使用，1942年初，出現Mk. Ⅵ型，特別是其中的ⅦＣ型裝載炸彈×２或火箭彈×８ ，一部份是裝載魚雷從北海到地中海，對船艦攻擊發揮其威力。在印度、緬甸也和日軍裝抗。將雷擊型ⅥＣ型當作原型機，製造了正式的雷擊機Ｔ．Ｆ．Ｘ，這是將引擎改良為低空用，有的機種擁有雷達天線。標緻鬪士式的生產於1945年 9月21日結束，總生產數為5562架。



〈標緻鬪士式６Ｆ 資料〉

全長:12.59m、全寬:17.62m、最大速度:532km/h、武裝:20mm×4、7.7mm×6。

軽戦車

T26M33

速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	60	3		400

武装	A	B	C	D
45mmホウL46 砲	17			
7.62mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

T-26S

速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	60	3		450

武装	A	B	C	D
45mmホウL46	17			
7.62mmMG	4			
NOT	0			
7.62mmRMG	2			

T-37

速度	燃料	索敵	搭載	価格
7	48	2		300

武装	A	B	C	D
7.62mmMG	4			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

T-40

速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	61	2		500

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

T-60

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	87	2		400

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	26			
7.62mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

T-60A

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	85	3		400

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ炸弾	26			
7.62mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

T-70

速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	70	3		450

武装	A	B	C	D
45mmホウL46 砲	7			
7.62mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

戦車

BT-5A

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	55	1		500

武装	A	B	C	D
76.2mmホウH 砲	4			
7.62mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			

BT-7-2

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	75	1		500

武装	A	B	C	D
45mmホウL46 砲	13			
7.62mmMG	2			
NOT	0			
7.62mmRMG	2			

BT-7A

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	75	2		500

武装	A	B	C	D
76.2mmホウS 砲	4			
7.62mmMG	2			
NOT	0			
5.62mmRMG	2			

費里　鮪魚式
Fairey Albacore

是當作旗魚式的後繼機而設計的雷擊轟炸機。雖然數字上的性能超過旗魚式，但一般仍被認為和旗魚式不多。所以，結果只是增加了旗魚式的機數罷了。甚至有的駕駛員認為舊型的旗魚式轟炸機反而較好。鮪魚式的優點是駕駛艙從旗魚式的無檔風變成密閉式，並且也有雨刷和電熱器，使駕駛員感到非常舒適，對英軍的複葉機而言，鮪魚式是種例外。它是全金屬單殼機身，以油壓式的襟翼作為俯衝式的制動器，而且螺旋槳也改為雷擊機首次的可變節螺旋槳。起飛的距離變短，且增加了續航距離。1940年 3 月，首次出現鮪魚式所編制的部隊，5 月底首次參加作戰，從此以後負責夜間轟炸或護送船舶。1943年10月，比旗魚式先從第一線退出。它的總生產數約800 架。

〈鮪魚式 資料〉

全長：10.81m、全寬：15.24m、最大速度：269km/h、武裝：7.7mm×1 (固定) 7.7mm×2 (後方槍座)、炸彈：227kg×4或魚雷×1。

費里　巴拉庫達式
Fairey Balacuda

是當作鮪魚式的後繼機所設計的雷擊・轟炸機。因為戰局惡化，所以訂購延遲。因此生產型的初次飛行比預定時間晚了 2 年。1942年 4 月。它有主翼後緣的年輕人式襟翼（放下30度便成為俯衝式的制動器）有特別的伸縮式的起落裝置，具有高的水平尾翼、及更寬廣的視野。除此之外，它還有更多的特徵，能將雷達天線罩、雷達天線竿、火箭、炸彈、機雷、魚雷、救生艇等組合裝載。但是因為有較大馬力負荷和裝載量的關係，經驗少的駕駛員不易駕駛。戰時中的最終生產型Mk.Ⅲ因主要任務為對潛艇的哨戒，所以在機身後部下面的雷達天線罩裝備了A. S. V. MK. 10的掃描器，並且最高速度和續航距離也都提高。到MK、Ⅲ型以前，其總生產數有2572架之多。

〈巴拉庫達３型 資料〉

全長：12.12m、全寬：14.99m、最大速度：385km/h、武裝：7.7mm×2 (後方槍座)、炸彈：113kg機雷×4或713kg魚雷×1。

費里　火蠅式
Fairey Firefly

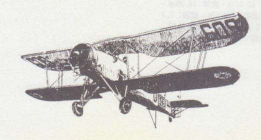
以單引擎複座式艦上戰鬪、偵察機而設計為鵟式的後繼機。外觀除設計為流線型外餘和鵟式相似，但是主翼變成了橢圓翼，改變了引擎和武裝，最高速度也提高，但是其最大特徵是，完全收回式的費里年輕人式襟翼，能放下差不多接近垂直的角度。結果，在低速時的揚力增大，起降艦時的機體角度能變小，而且低速時的操縱性也變好，容易在艦上起落，巡航性能和運動性能都改善了，主翼能往後方折起來。本機在1943年 6 月，首次裝載在航空母艦上。1944年 7 月，挪威外海攻擊德國戰艦「鐵必制」時首次使用。1945年初，裝載在航空母艦indifatigable 調到東南亞攻擊煉油廠。但是，並沒有當作戰鬪機的價值，只當作攻擊機使用，到1945年 8 月以前一共製造了658 架的火蠅式。

〈火蠅式F.1 資料〉

全長:4.12m、全寬:11.46m、最大速度:505km/h、武裝:20mm砲×4、炸彈:450kg×2或27kg火箭彈×8。

費里　旗魚式
Fairey Swordfish

當作英海軍航空隊不滅的雷擊機而出名的旗魚式，不但有很多戰果，其壽命之長也是有名的。旗魚式Mk　.1 是1936年 7 月和費里・海豹式偵察機交替配備在 825 中隊，後來和黑燒・巴芬或者黑燒・鯊魚交替繼續配備，大戰爆發時，一共13個中隊的旗魚式成為攻擊隊的主力。但是，和發生海戰的同時，為防衛船舶艦隊的關係，它首次參加戰鬪是在1940年的挪威作戰。而讓本機出名的戰鬪是在馬爾他島的攻擊船團，和在1940年11月只用了21架就毀滅了義大利艦隊主力的大蘭多港的作戰。在1943年，強化下側主翼改良為能裝載火箭彈Mk.Ⅱ誕生，最終生產型的Mk.Ⅲ在機身下面配備了雷達，和第一次大戰末期的戰機速度一樣，複葉固定脚羽布製的蒙皮的雷擊機，繼續使用到 2 次世界大戰，也可以說是驚異的事。它的秘密是良好的操縱性和容易使用，特別是旋回半徑比當時任何的德國機小，甚至常擊落德國機。



〈MK. Ⅰ 資料〉

全長:11.07m、全寬:13.87m、最大速度:224km/h、武裝:7.7mm×2、炸彈:730kg。

BT-7M

速度	燃料	索敵
8	96	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウS砲	4			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	550	NOT	0			

T-28B

速度	燃料	索敵
3	43	1

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウS砲	7			
		7.62mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	650	7.62mmRMG	2			

T-28C

速度	燃料	索敵
3	43	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウS砲	7			
		7.62mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	700	7.62mmRMG	2			

T34/76A

速度	燃料	索敵
6	55	1

		武装	A	B	C	D
		7.62mmホウM砲	8			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

T-34/76B

速度	燃料	索敵
6	55	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウL砲	8			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

T34/76C

速度	燃料	索敵
6	54	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウL砲	8			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

T-34/76D

速度	燃料	索敵
6	54	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウL砲	8			
		7.26mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

T34/85

速度	燃料	索敵
6	55	2

		武装	A	B	C	D
		85mmホウL55砲	6			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

T-35

速度	燃料	索敵
4	40	1

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウH砲	10			
		45mmホウL46砲	11			
搭載		7.62mmMG	8			
価格	900	NOT	0			

KV-I

速度	燃料	索敵
5	48	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウM砲	11			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	800	7.62mmRMG	2			

KV-IE

速度	燃料	索敵
5	48	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウM砲	11			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	850	7.62mmRMG	2			

KV-IB

速度	燃料	索敵
5	50	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウL砲	11			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	850	7.62mmRMG	2			

伯里斯多・孟買式
Bristol Bombay

1935年，全金屬製的高翼機。武裝是在機首和尾部的槍座裝有2挺機槍。當作轟炸機可以裝載907 kg的炸彈，當作運輸機可以輸送24名士兵。因為生產遲延，開始執行任務是在1939年以後，主要是在中近東當作運輸機來使用，在從1940年9月在夜間轟炸班加西，及登陸諾曼第作戰，也當作從英國本土的運送用。其總生產量是50架。

〈孟買資料〉

全長：23.9m、全寬：31.1m、最大速度：480km/h。

阿姆斯壯・懷瓦斯　阿比摩爾
Armstorong Whitworth Albemarle

阿比摩爾的特徵是其構造以木和鋼管的骨架而使用合板外殼，是動員中小工廠承包生產，由於全是以能節省輕金屬材料為目的。而使的其性能不佳、機身笨重，當作第一線的轟炸機使用完全失敗。結果，不是當轟炸機使用改以滑翔機、曳航機和運輸機使用。當作滑翔機、曳航機的阿比摩爾，在1943年7月參加了西西里登陸作戰計劃，而且在諾曼第登陸作戰，當作傘兵部隊的降落，或者當作賀丁沙運輸用滑翔機的曳行使用。到了1944年12月以前，一共生產了600架，少數也供應給蘇聯。

〈阿比摩爾MK. 1 資料〉

全長：18.28m、全寬：23.46m、最大速度：426km/h、武裝：7.7mm×2。

阿渥洛　約克
Avro York

第二次大戰中，由於英國為了要專心生產戰鬪機、轟炸機，所以和美國協定，依賴美國供應運輸機，因此沒有開發運輸機，但是本機則是例外，從最初就是當運輸機來開發，而且使用和蘭卡斯特式轟炸機相同之翼尾部，降落裝置和使用有蘭卡斯特式2倍容量的機體，並改良了垂直尾翼，但是因為阿渥洛公司為了生產蘭卡斯特式盡了全力，所以量產機出現是在1944年5月，完成編製部隊是在翌年1945年的事，所以，約克真正活躍是在1948年封鎖柏林之時。戰時也有拿來當作民航機使用，據說，戰後在日本也偶然會看到這種飛機。

〈約克 1 資料〉

全長：23.8m、全寬：31.1m、最大速度：480km/h。

KV-IC

速度	燃料	索敵
4	50	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mm ホウL 砲	11			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	900	7.62mmMG	2			

KV-IS

速度	燃料	索敵
5	50	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mm ホウL 砲	10			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	800	7.62mmRMG	2			

JS-II

速度	燃料	索敵
5	49	2

		武装	A	B	C	D
		122mm ホウ 砲	4			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	1100	7.62mmRMG	2			

JS-IIm

速度	燃料	索敵
5	49	2

		武装	A	B	C	D
		122mm ホウ 砲	4			
		12.7mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	1100	7.62mmRMG	2			

駆逐戦車

SU-85

速度	燃料	索敵
6	55	1

		武装	A	B	C	D
		85mm ホウ55 砲	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

SU-100

速度	燃料	索敵
6	57	1

		武装	A	B	C	D
		100mm ホウ 砲	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

JSU-122

速度	燃料	索敵
5	47	1

		武装	A	B	C	D
		122mm ホウ55 砲	6			
		12.7mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	900	NOT	0			

火焰放射戰車

OT-133

速度	燃料	索敵
6	46	1

		武装	A	B	C	D
		カエンホウシャ火焔放射器	3			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	500	7.62mmRMG	2			

AT-41

速度	燃料	索敵
5	52	1

		武装	A	B	C	D
		カエンホウシャ火焔放射器	2			
		76.2mm ホウL 砲	5			
搭載		7.62mmMG	8			
価格	700	NOT	0			

KV-8

速度	燃料	索敵
5	48	2

		武装	A	B	C	D
		カエンホウシャ火焔放射器	2			
		45mmホウL46 砲	4			
搭載		7.62mmMG	5			
価格	900	7.62mmRMG	2			

対戦車自走砲

SU-76	速度	5	燃料	52	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	76.2mmホウL 砲		6			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 350	NOT		0			

自走加農砲

卡鍬夏 カチューシャ	速度	5	燃料	60	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	ロケットホウ火箭砲		4			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 500	NOT		0			

自走重歩兵砲

KV-IIA	速度	3	燃料	41	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	152mmHI ホウ砲		2	4	0	
	152mmHI ホウ砲		2	0	4	
搭載	7.62mmMG		3	3	3	
価格 900	7.62mmRMG		2	2	2	

SU-122	速度	6	燃料	54	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	122mmHI ホウ砲		2	4	0	
	122mmHI ホウ砲		2	0	4	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 500	NOT		0	0	0	

SU-152	速度	5	燃料	57	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	152mmHI ホウ砲		2	3	0	
	152mmHI ホウ砲		2	0	3	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 800	NOT		0	0	0	

JSU-152	速度	5	燃料	47	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	152mmHI ホウ砲		2	3	0	
	152mmHI ホウ砲		2	0	3	
搭載	12.7mmMG		3	3	3	
価格 1000	NOT		0	0	0	

自走加農砲

SU-12	速度	6	燃料	60	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	76.2mmヤホウ野砲		4			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 400	76.2mmヤホウ野砲		1			

自走高射砲

IAG-10AA	速度	5	燃料	60	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	76.2mmホウL 砲		4	5	0	
	NOT		0	0	0	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 400	76.2mmホウL 砲		1	0	5	

畢卡斯　威靈頓式
Vickers Wellington

以「溫畢」的外號而出名，從第2次大戰後到編制4引擎轟炸機群後，之間長期間當作英國轟炸航空隊的主力，以獨特的大圈式構造而出名，是把金屬的細小部分組合以編織漁網式編成於機身結構上，雖然不適合量產，但是堅固又輕量，而且空戰時也不會遭到破壞的這些優點。1938年10月，最初的部隊開戰時，已經編成6個中隊，1939年9月4日，14架威靈頓式首次空襲德國領土，轟炸了德國艦隊。但是同一年底，卻遭遇了失去出擊機的半數損害，從此以後就改變為夜間作戰用。本機也派遣往中東，在希臘和北非相當活躍。1942年在印度也開始作戰。而且Ⅰ型也叫ⅠC型，後來接著Ⅱ型、Ⅲ型繼續強化了引擎，陸續也製造了很多的改良型，但當作轟炸機的生命在1943年秋天結束，從此以後就在沿岸航空隊活躍著。最後總計11,461架本機最後離開工廠的是1945年10月13日的事了。

〈威靈頓式3　資料〉

全長：18.55m、全寬：26.25m、最高速度：410km/h、武裝：7.7mm×2、(機首)、7.7mm×2（後下方）、7.7mm×4（尾部）、炸彈：1980kg。

亨德萊・派吉　哈利發克斯式
Handley Page Halifax

哈利發克斯式是當作英國4引擎轟炸機的第2代，比史特靈式（和哈利發克斯式、蘭卡斯特式不同，只有這種飛機從最初就當4引擎機來開發）遲了3個月才出現。和後來的蘭卡斯特式一起被稱戰略轟炸機的双壁，在1941年至1945年非常活躍。哈利發克斯式在開發當初，是當作使用2個巴爾察發動機之重轟炸機，和曼徹斯特式一起計劃的。但是預見巴爾察發動機的不足而變更為能裝備4個瑪林發動機的尺寸、大小和重量都增加，在1939年10月，首次飛行的本機開始量產，1940年12年初誕生了哈利發克斯中隊。第2年3月首次參加作戰，6月對基爾軍港實行了晝間轟炸。但是，在同一年年底轟炸了布勒斯特港的德國巡洋戰艦為其最後任務，之後就成為專門夜間轟炸機。哈利發克斯式Mk.Ⅱ重量，MK.Ⅲ則增加續航距離，並繼續改良當作轟炸機的最終型Mk.Ⅵ和Ⅶ，除增加了續航性外，在對日戰時施以熱帶地用的裝備，總生產數有6176架之多，蘭卡斯特式是專門轟炸用、但本機也可當作曳航機、沿岸航空隊的偵察機來使用，一直到1952年才退役。

〈哈利發克斯式1　資料〉

全長：21.35m、全寬：30.1m、最大速度：427km/h、武裝機首7.7mm×2、尾部7.7mm×4、（機首7.7mm×1、後上方7.7mm×4、尾部7.7mm×4)、炸彈：5,900kg（最大)。

秀特　司提靈式
Short Stirling

本機是在開發當初就以當作英國空軍初的４引擎轟炸機來開發，但為了要符合英國空軍的標準格納庫的使用為前提而製造的關係，全幅受到限制，當作轟炸機變成異例的縱橫比。所以變成了受限制的設計，發生了實用上昇限度的下降、裝載炸彈量的限制、及不能裝載大型炸彈等弊害，造成了其壽命縮短的原因。1940年８月英軍初次的４引擎重爆中隊，是由本機編制而成，1941年２月首次出擊，到了４月也進行晝間轟炸。在1942年誕生了強化引擎把後方槍座改良為新型的Mk.Ⅲ，但是到了1943年還是趕不上時代，從1944年開始，轉換為滑翔機，Mk.Ⅰ生產了756 架。

〈司提靈式3〉

全長：26.6m、全寬：30.2m、最大速度：367km/h、武裝：7.7mm×1（固定）、7.7mm×1（旋回）炸彈：900kg。

韓德列・貝吉　范布登
Handley Page Hampden

第二次大戰前不久，當作英國新銳轟炸機出現。由於特異的外型被稱為「飛空的平底鍋柄」。雖然没有裝備動力槍塔，但是擁有勃萊利姆同樣速度而多出２倍的炸彈裝載量的中型轟炸機。1938年底轟炸航空隊配備了36架，大戰爆發時在第１線有８個中隊，在大戰初期是轟炸航空隊的主力。但是因為機槍配置其死角多，機身狹窄而使機員嚴重的疲勞，因此在1939年12月從晝間轟炸機轉為擔任夜間的任務。這個夜間任務馬上發揮了效果。在1940年８月參加了柏林的初次空襲，一直活躍到1942年９月為止，又，當作沿海航空隊的雷擊機、轟炸機也很活躍，總共生產了500 架。

〈范布登Ⅰ　資料〉

全長:17.32m.全寬:21.8m.
最大速度:409km/h.武裝:7.7mm×2(機首固定).7.7mm×2(後上方).7.7mm×2(後下方).炸彈:1,800kg(最大)

阿姆斯壯・懷德瓦斯　懷特利
Armstorng Whitworth Whitley

擁有厚的中翼單葉主翼和前後端的砲塔，以特異的直線性的機身為著名的懷特利是當作空襲德國本土，對柏林首次轟炸的機型而留下不朽的名聲。最初生產型懷特利是在1936年８月被訂購，Ⅰ～Ⅳ型各分別少量生產。1939年，在各型中產量最多的1476架Ｖ型出現了。９月３日的開戰初夜Ⅲ型在德國上空洒下宣傳單，其後也一直繼續活躍著，而在1942年４月從轟炸機隊退役。同時，除了轟炸機以外，在拖曳滑翔機及搭裝長距離雷達的沿岸航空隊，當作對潛艇哨戒使用。

〈懷特利Ｖ　資料〉

全長:21.48m、全寬:25.6m、最大速度:35.7km/h、武裝:7.7mm×4(機尾)、7.7mm×1(機首)、炸彈:3,175kg(最大)

対空戦車

ZisAA		速度	6	燃料	60	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		25㎜キカンホウ機関砲		5			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	200	NOT		0			

ZSU-37		速度	5	燃料	52	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		37㎜キカンホウ機関砲		5			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	400	NOT		0			

牽引対戦車砲

45mmM32		速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		45㎜ホウL46 砲		10			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	150	ライフル来福槍		4			

57mmM41		速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		57㎜ホウL73 砲		9			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	200	ライフル来福槍		4			

76.2mmM36		速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		76.2㎜ホウL 砲		7	3		
		76.2㎜ホウL 砲		3	7		
搭載		NOT		0	0		
価格	300	ライフル来福槍		4	0		

100mmM44		速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		100㎜ホウ 砲		8			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	400	ライフル来福槍		4			

牽引加農砲

122mm野砲 122㎜ヤホウ		速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		122㎜ヤホウ 野砲		8			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	300	ライフル来福槍		4			

152mm野砲 152㎜ヤホウ		速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		152㎜ヤホウ 野砲		7			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	400	ライフル来福槍		4			

牽引高射砲

76mmAA 砲

速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		400

武装	A	B	C	D
76.2mmホウL 砲	7	3		
76.2mmホウL 砲	3	7		
NOT	0	0		
ライフル来福槍	4	4		

85mmAA 砲

速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	1		600

武装	A	B	C	D
85mmホウL55 砲	7	3		
85mmホウL55 砲	3	7		
NOT	0	0		
ライフル来福槍	4	4		

列車

列 車 レッシャ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	150	1	可	1000

武装	A	B	C	D
NOT				
NOT				
NOT				
NOT				

装甲列車

装甲列車 ソウコウレッシャ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	100	3	可	2000

武装	A	B	C	D
76.2mmホウS 砲	10			
25mmキカンホウ機關砲	20			
122mmHI ホウ 砲	6			
7.62mmMG	30			

歩兵

動員兵 ドウインヘイ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
2	60	1		20

武装	A	B	C	D
ライフル来福槍	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

重歩兵 ジュウホヘイ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
3	60	2		50

武装	A	B	C	D
ライフル来福槍	6	2		
AT ライフル来福槍	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

狙撃手 ソゲキヘイ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
2	60	2		70

武装	A	B	C	D
サブマシンガン 軽機關槍	6	2	2	2
カエンホウシャ 火焰放射器	0	2	0	0
ハクゲキホウ迫擊砲	0	0	2	0
7.62mmMG	0	0	0	4

親衛歩兵 シンエイホヘイ

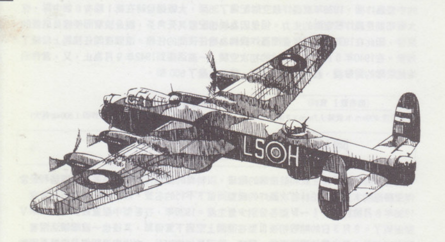
速度	燃料	索敵	搭載	価格
3	60	2		100

武装	A	B	C	D
サブマシンガン 軽機關槍	6	2		
AT ライフル来福槍	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

阿渥洛　蘭卡斯特式

Avro Lancaster

本機是和噴火式、蚊式在第２次世界大戰中，並列為英國空軍機的３大傑作機之一。為了幫助發動機不理想的阿渥洛・曼徹斯特，於是把２個巴爾察發動機換為４個瑪林發動機，並改造其機體，就成為當作新型轟炸機而誕生的蘭卡斯特式。生產型的蘭卡斯特式是1941年10月初次飛行，而在1942年３月則作首度出擊，但是正式的作戰是同年４月對製造潛艇柴油引擎的ＭＡＮ工廠作晝間低空攻擊。在這趟沒有護衛的特攻作戰，出動了12架而只有５架未返，目標完全被催毀，是英空軍史上相當光輝的記錄。其後從1942年到1944年作了無數的轟炸行動。其中用５噸炸彈把德戰艦「鐵必制」炸沈最值得大書特書。蘭卡斯特被當作優異的特徵是能够裝載超大型炸彈，最大容量可裝載10噸炸彈。又能搭載跳出水面朝向目標的旋轉彈，被用來破壞水庫，因而此搭載機被人稱呼「水庫私生子」。MK.Ⅰ並沒有大幅改良一直被使用到戰爭結束，Mk.Ⅱ和Ⅲ出現是因瑪林發動機的來源取得有限，因此改採以其他的發動機代替。繼續出現的Mk.Ⅳ和Ⅴ，成為戰後的主力轟炸機。蘭卡斯特式在第2次大戰中出擊次數是156,000次，投彈量也在608,612噸以上，是哈利發克斯式的２倍以上。



〈卡斯特式１　資料〉

全長:21.18m、全寬:31.1m、最高速度:462km h、武裝:7.7mm×2（機首）、同（後上方）同（後下方後來拿掉了）、7.7mm×4（機尾）、炸彈:6340kg或10噸炸彈×1。

蓋馬達公司 恒伯式裝甲車
Karrier Motors Humber Armoured Car

恒伯式是依據英國的聯邦諸國共通的裝軌式裝甲車開發計劃、在1930年末期所完成的車輛。同一計劃中蓋伊、達姆勒和AEC等裝甲車也同時被開發，並製造能通用之零件。基本上，開發要求可以對抗德國裝甲車的20mm機關槍，於是把卡利亞－KT 4 野砲牽引車的引擎移到後部。把蓋伊公司的車體改在上面的這種結構。武裝在Mk.Ⅰ～Ⅲ，各別有1支15mm和7.92mm的機關槍、Mk.Ⅴ是裝載著1支同軸7.92mm機關槍。並且也製造了可裝載4支比沙（BESA）7.92mm機槍的對空型。各型合計造了5400輛，從本國開始，提供多數於英國聯邦諸國。

〈恒伯式 Mk.Ⅰ型 裝甲車資料〉

全寬：2.6m、全長：4.5m、路上最高速度：72km/h、武裝：15mm砲×1、7.92mm機關槍×1。

BSA・達姆勒 達姆勒式裝甲車
BSA-Daimler Daimler Armoured Car

本車是在達姆勒偵察車的車體上裝載著和載垂西式（Tetrach）輕戰車差不多一樣砲塔的裝甲車。外型和蓋伊式、恒伯式裝甲車類似。主砲的2磅砲，在對戰車戰而言雖然是很落後但仍可充分對抗德裝甲車。同時，採用了當時劃時代性的流體變速機，完成當初就認為在砂漠行走時會有所困難，不料顯露出意料外的高性能。1941年參加北非作戰，1943年西亞里島登陸作戰開始正式投入實戰中。1941年把Mk.Ⅰ的裝甲車的行駛系統現代化、即為Mk.Ⅱ。而且，還製作了換裝近距離支援用3英吋榴彈砲的Mk.ⅠCS，和Mk.Ⅰ Ⅱ一起生產了2094輛。

〈達姆勒 Mk.Ⅰ型 裝甲車資料〉

全寬：2.44m、全長：3.96m、路上最高速度：80km/h、武裝：40mm砲×1、7.92mm機關槍×1。

AEC公司 AEC裝甲車
AEC AEC Armoured Car

在開發時，雖然陸軍表示興趣缺缺，但是在閱兵時看到該車的邱吉爾首相下令從1941年6月開始製造生產。使用屠牛士式4×4野戰牽引車的零件、裝載華侖式Ⅱ步兵戰車的砲塔和擁有最大57mm厚裝甲的重裝甲車。改良型的Mk.Ⅱ，除了強化引擎，還裝載了6磅主砲的新砲塔；其中少數供應給第多游擊隊。最終型的Mk.Ⅲ是裝載了75mm主砲，乘員由3名增加到4名。實戰是從突尼西亞開始，當作恒伯式輕裝車的支援來使用。1976年在黎巴嫩也有若干活躍被稱為「小鬥牛式」。總數是629 輛

〈AEC Mk.Ⅰ型 裝甲車資料〉

全寬：2.74m、全長：5.18m、路上最高速度：56km/h、武裝：40mm砲×1、7.92mm機關槍×2。

各國兵器之火力、性能，進化不一

在遊戲中出現的國家，加上在眞正歷史舞台上出現的國家，刪除同盟軍外，尚有21國。但在武器生產部隊資料篇裡，我們只介紹了幾個重要國家，如：德、蘇、義、英、法、波蘭等，而像伊朗、伊拉克、土耳其等這些國家，及特殊的空降部隊等等，則不予介紹。每個國家的兵器生產體系，各有其特徵，如：美國的強力飛機、蘇俄的地面部隊；義大利給人的印象，則只是一群礙手礙脚，無啥作用的軍隊，另有游擊隊(パルチザン)，只見士兵，却不見生產首都。能知他國的軍事特徵，有助於已方獲得勝利。



注意美、蘇的高額軍事費用!!

在後半地圖部分登場的美國，因有強大的海上艦隊、飛機，及衆多後援物資，將困擾玩家。美國不僅可在初期投入大量軍事費用，且因都市多，生產力亦提高不少。蘇維埃亦同。蘇維埃有幾個軍集團已獨立，且駐紮在生產首都，可自給自足；若這些軍團合攻玩家，玩家將難以應付。與此兩大強國作戰時，要留意它們軍事費用與城市數目的多寡。後半部分的英國亦同。



僅是「攻打」，難以致勝

擁有數量龐大的軍事費及都市，即可造就高生產力。隨著輪回進行，因軍事費充裕，故敵人可盡量生產部隊達到最大可能的部隊數。若只將主力放在「攻打」上，玩家的部隊雖可藉此增加經驗，但因消耗量大、補給不足，軍費難免拮據。最好的對策，即速派遣工作部隊提高都市生產力，並減少敵方生產力。至於如何減少敵方都市生產力，則可優先考慮攻擊其生產都市。

運輸車

Zis 卡車 Zis トラック		速度	8	燃料	60	索敵	1
		武裝		A	B	C	D
		NOT		0			
		NOT		0			
搭載	可	NOT		0			
價格	150	ライフル來福槍		4			

維克斯・阿姆斯壯 MK.Ⅱ～Ⅵ輕型戰車
Vickers-Armstrong Light Tank Mk. Ⅱ～Ⅵ

Mk.Ⅱ輕戰車是以銷路不好的Mk.Ⅰ輕戰車為基本，改良了引擎和傳動系統，裝載了角錘型的砲塔。這種戰車雖然被英軍或印度軍採用，由於數量極少，而且安定性也不夠好，所以只是被拿來當作訓練使用。新型的Mk.Ⅱ、Ⅲ，使用擁有傾斜的彈簧的何斯特曼懸吊裝置提高了野外性能，其他差不多沒有變化，雖然還是有點問題，但是為了外國的訂購，繼續出現了改良型。例如：比利時的T－15，就在這種車體上裝載圓筒型的砲台。1935年出現的Mk.Ⅰ。是完全使用新的行駛裝置和砲塔，把引擎移到車體前部的駕駛座之旁邊，所以提高了安定性＇除了0.303 英吋機槍外，且並列配備有0.51英吋維克斯機槍。而且，將無線裝置移到後部等做了若干改良，而出現了這種系列的最終型的Mk.Ⅵ。特別是在其中的Mk.ⅥC，搭載的機槍變為7.92mm和15mm比沙機槍而增加了火力。Mk.Ⅵ是在系列中生產數最多，到1942年為止，在歐洲、北非、敍利亞、瓜哇等地十分活躍。

〈Mk.Ⅵ輕戰車資料〉

全寬：2.97m、全長：3.95m、路上最高速度：56km/h、武裝：0.5英吋機關槍×1、0.303英吋機關槍×1。

維克斯・阿姆斯壯 MK.Ⅶ輕戰車 A17 戴垂西式
Vickers-Armstrong Light Tank Mk. Ⅶ A17 Tetrarch

被當作取代Mk.Ⅵ的戰車，1939年所完成的MK.Ⅶ就是戴垂西式輕戰車，換掉過去的何斯特曼懸吊裝置，而使用克里斯蒂懸吊裝置。並且，除裝備有2磅主砲，砲塔還擁有搭載其上的同軸7.92mm機槍。當初，為了要生產這種複雜的新機構的懸吊裝置花費不少時日，又加上工廠也遭逢轟炸的關係，生產遲遲不能進行，在1941年終於完成了約20輛，並送到蘇聯去。1942年5月也投入了馬達加斯加作戰，但是戰果不大理想。等到後來大型運輸滑翔機漢彌卡式完成就被拿來當作空挺戰車，再度回到第一線，1944年的諾曼第登陸作戰時，配備給第6空挺師團。生產數是117輛、有衍生型裝備了3英吋的戴垂西式ＩＣＳ、改良型的Mk.Ⅷ亨利・霍浦津斯式。戰後也一直使用在滑翔機部隊直到1950年被廢止為止。

〈Mk.Ⅶ輕戰車資料〉

全寬：2.31m、全長：4.30m、路上最高速度：64km/h、武裝：40mm砲×1、7.92mm機關槍×1。



在非洲戰線參戰，支援英國。在地圖後半使用龐大的物質來威脅玩者的大國。



美國 アメリカ

可以說因爲以這國做爲敵人，德國才失敗的。用海上的兵器數、飛機的性能、物質的量來壓迫地面部隊。且擁有支援這些大部隊的都市數，要佔領此國接近不可能。因爲這國的登場，在戰役模式裏有很多是只求能够打成平手的方法，唯一的弱點則是地面部隊稍弱，利用天候來躲避美國飛機的攻擊，海上部隊只有用潛水艇攻擊，B17 轟炸機因超高度飛行，所以防禦力很強。

戦闘機

空中眼鏡蛇D エアラコブラD	速度	14	燃料		索敵	
	武装		A	B	C	D
	37mmキカンホワ機關砲		11	6	6	
	227kgバクダン炸彈		0	0	1	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 1200	タンク副油箱		0	1	0	

空中眼鏡蛇N エアラコブラN	速度	14	燃料	72	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	37mmキカンホウ機關砲		11	6	6	
	227kgバクダン炸彈		0	0	1	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 1300	タンク副油箱		0	1	0	

空中眼鏡蛇Q エアラコブラQ	速度	14	燃料	72	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	37mmキカンホウ機關砲		11	6	6	
	227kgバクダン炸彈		0	0	1	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 1400	タンク副油箱		0	1	0	

P-40D	速度	13	燃料	78	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	12.7mmMG		7	4	4	
	227kgバクダン炸彈		0	0	1	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 1500	タンク副油箱		0	1	0	

維克斯/哈爾&華爾夫 Mk. Ⅰ，Ⅱ巡弋戰車 A9, 10

Vickers/Harland & Wolff Cruiser Tank Mk. Ⅰ. Ⅱ A9,10

當作Mk. Ⅰ、Ⅱ中戰車的後繼型而開發了A 6中戰車，但是由於成本的問題而被取消了。由於，為了使戰車能配備於騎兵隊及步兵隊，而著手開發此規格的中戰車。最初的試作戰車A 9 E 1是當作騎兵戰車，1936年完成。本車車底採用了2組有彈簧的單列3輪的支承輪機構所構成的懸吊裝置，在鉚接式的砲台，除了2磅主砲和維克斯機槍外，在駕駛座的兩側裝備了2個可裝備機槍的輔助砲塔。同時開發了A10和步兵支援用的戰車。這種戰車是用螺栓接合來增加裝甲，並廢止輔助砲塔，在駕駛座右側裝備了車體機槍。由於增加了重量，最高速度降低為25km/h，被當作重巡戈戰車而完成。接續，其後期型是換裝空冷式的比沙機槍，並製作了可當作火力支援用，而換裝了3.7 英吋榴彈砲A 9 C S、A10C S。A 9生產了125 輛，A10生產了175 輛，一直活躍到出現性能更高的戰車為止。

〈Mk. Ⅰ A9 巡弋戰車資料〉

全寬：2.55m、全長：5.79m、路上最高速度：37km/h、武裝：40㎜砲×1、7.92㎜機關槍×3。

那費爾機械艾洛公司 Mk. Ⅲ，Ⅳ巡弋戰車 A13

Nuffield Mechanization & Aero Cruiser Tank Mk. Ⅲ. Ⅳ A13

與過去的A 9、A10巡弋戰車相比，俄製B T快速戰車因其擁有克里斯蒂型的懸吊裝置，而顯得更加快速。受到這些結果的影響，英國就以美國的克里斯蒂戰車作為基本、開始開發新的快速巡弋戰車，而所製造的就是A13E 2。這種A13E 2裝載有和A10差不多同型的砲塔，因為有較高的動力比的關係，速度變快，但是全體性能仍有問題，所以雖然仍當作Mk. Ⅲ巡弋戰車（A13Mk. Ⅰ）而採用，生產數量僅有65輛。後來又開發了裝甲強化型的A13Mk. Ⅱ，在車體的前部及砲塔前面和側面用螺栓結合有20～30㎜的增加裝甲、砲塔側面是以V字型狀突出。這種型是當作Mk. Ⅳ巡弋戰車直到1941年為止，一共生產了305 輛，其後期型Mk. Ⅳ A改換裝為空冷式的比沙機槍。除此之外，也製造了可當作火力支援用換裝為37 英吋榴彈砲的Mk. Ⅳ C S。這些型式是和以前的A 9、A 10一起，一直到1941年為止在第一線都是英國戰車師團的主力而活躍著。

〈Mk. Ⅲ A13 巡弋戰車資料〉

全寬：2.90m、全長：6.00m、路上最高速度：48km/h、武裝：40㎜砲×1、7.92㎜機關槍×1。

P-40E

速度	13	燃料	66	索敵	3

武装	A	B	C	D
12,7mmMG	7	4	4	
227kgバクダン炸彈	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載	
価格	1550

P-40F

速度	13	燃料	72	索敵	3

武装	A	B	C	D
12,7mmMG	7	4	4	
227kgバクダン炸彈	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載	
価格	1600

P-40K

速度	13	燃料	72	索敵	3

武装	A	B	C	D
12,7mmMG	7	4	4	
227kgバクダン炸彈	0	0	2	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載	
価格	1650

P-40N

速度	14	燃料	78	索敵	3

武装	A	B	C	D
12,7mmMG	7	4	4	
227kgバクダン炸彈	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載	
価格	1700

野馬式B マスタングB

速度	15	燃料	84	索敵	3

武装	A	B	C	D
12,7mmMG	9	5	5	
227kgバクダン炸彈	0	0	2	
NOT	0	0	0	
タンク副油箱	0	1	0	

搭載	
価格	1850

野馬式D マスタングD

速度	15	燃料	96	索敵	3

武装	A	B	C	D
12,7mmMG	11	6	6	0
453kgバクダン炸彈	0	0	2	0
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	1	0	0

搭載	
価格	2000

空中慧星 エアラコメットA

速度	14	燃料	72	索敵	3

武装	A	B	C	D
37mmキカンホウ機關砲	6	3		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
タンク副油箱	0	1		

搭載	
価格	3000

戰鬪轟炸機

閃電式F ライトニングF

速度	14	燃料	96	索敵	4

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機關砲	9	5	5	5
454kgバクダン炸彈	0	0	2	1
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	2	0	1

搭載	
価格	1700

閃電式H ライトニングH

速度	14	燃料	96	索敵	4

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機關砲	9	5	5	5
454kgバクダン炸彈	0	0	3	1
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	2	0	1

搭載	
価格	1750

閃電式J ライトニングJ

速度	14	燃料	150	索敵	4

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機關砲	11	6	6	6
454kgバクダン炸彈	0	0	3	1
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	2	0	1

搭載	
価格	1800

閃電式L
ライトニングL

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	150	4		1850

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	11	6	6	6
454kgバクダン炸弾	0	0	4	0
ロケットダン火箭弾	0	0	0	7
タンク副油箱	0	2	0	0

霹靂式B
サンダーボールドB

速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	72	4		2000

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	8	0	0	0
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0

霹靂式C
サンダーボールドC

速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	72	4		2050

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	8	4	4	0
227kgバクダン炸弾	0	0	1	0
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	1	0	0

霹靂式D
サンダーボールドD

速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	60	5		2150

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	9	5	5	5
454mmバクダン炸弾	0	0	2	0
ロケットダン火箭弾	0	0	0	5
タンク副油箱	0	2	0	0

攻撃機

破壊者式C
ハボックC

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	84	5		1500

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	7	0	0
454kgバクダン炸弾	3	1	0	0
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	1	0	0

破壊者G
ハボックG

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	102	2		1600

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	5	5	0	0
454kgバクダン炸弾	4	2	0	0
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	1	0	0

破壊者式K
ハボックK

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	84	3		1700

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	7	0	0
454kgバクダン炸弾	4	2	0	0
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	1	0	0

掠奪者式B
マローダB

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	106	3		1850

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	3	3	0	3
454kgバクダン炸弾	3	1	0	0
ギョライ魚雷	0	0	0	1
タンク副油箱	0	1	0	0

掠奪者式C
マローダC

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	102	3		1900

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	4	4	0	4
454mmバクダン	3	1	0	0
ギョライ魚雷	0	0	0	1
タンク副油箱	0	1	0	0

掠奪者式G
マローダG

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	108	3		1950

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	5	5	0	0
454mmバクダン炸弾	4	2	0	0
NOT	0	0	0	0
タンク副油箱	0	1	0	0

侵襲者式B
インベーダーB

速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	132	3		2200

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	7	0	0
454kgバクダン炸弾	4	0	0	0
127mmロケット火箭	0	8	0	0
NOT	0	0	0	0

禮蘭汽車公司 Mk. Ⅷ巡弋戰車 A27M 克倫威爾
Levland Motors Cruiser Tank Mk. Ⅷ A27M Cromwell

英國為了要增進強化火力而開發了能裝載6磅主砲的全新型戰車。結果產生了用庫魯賽達方式回旋、熔接構造的平坦型車體之A24豪俠型巡弋戰車。但是，引擎和行駛裝置被評為使用性能較差的庫魯達製品，雖然仍被當作Mk. Ⅶ巡弋戰車來使用，但一共生產6輛就告結束，並只拿來當作訓練用而已。所以又開發了將噴火式用的勞斯萊斯、流星型的引擎拿來裝置在戰車上，對己增加重量的Mk. Ⅷ巡弋戰車更能確保其機動性。但由於這種引擎供不應求，而生產裝載了過去的自由型引擎和A24差不多同型的A27L人鳥型，當作中繼型而生產了950輛，但是並沒有參加戰爭。後來就成為克倫威爾Mk. Ⅲ。而且只裝備95㎜榴彈砲的80輛人馬型Ⅳ，配備給陸戰隊在諾曼第使用。到1943年，終於裝配了流星型引擎，當作A27M克倫威爾正式化。這種新型戰車信賴度非常高，原先是裝備6磅主砲。在1943年底出現了換裝75㎜彈的Mk. Ⅳ型。後來也製造了改良型及近距離支援型、配屬於戰車旅團或戰車師團、裝甲偵察2隊，由於該型機動性佳，所以相當活躍。

〈Mk. Ⅶ A24克倫威爾 巡弋戰車資料〉

全寬：2.47m、全長：2.90m、路上最高速度：64km/h、武裝：75㎜砲×1、7.92㎜機關槍×2。

禮蘭汽車公司 A34 慧星式巡弋戰車
Leyland Motors A34 Comet Cruiser Tank

在沙漠作戰，巡弋戰車須要裝備有強力主砲。但是，由於其基本車體是和克倫威爾巡弋戰車相似，所以最大的問題是在於它的主砲的選擇。早先完成的挑戰者雖然裝備有強力的17磅主砲，但是這個砲太大，致使完成的車輛有許多缺點。為此，就把新開發的17磅主砲改造成車載用，選擇了彈夾較為粗短的75㎜砲。口徑實際上是76.2㎜，但是為了避免和其他兵器混亂，將其稱做「77㎜ＱＦ」。但是，同時威力也減少，這點決定了此車的上限。叫做慧星式的新型車，全體上是承襲克倫威爾後期型，前面有大型防盾，從克里斯蒂型變更為擁有上部支持輪的通常型。將慧星式交給部隊使用是從1944年12月開始，但由於德國亞耳丁攻擊而中斷一時，後來又從1月開始。在實戰上，還是有火力不足的問題，但那時已看不到德國戰車，充分地發揮了它的命中率和ＨＥ彈的高度破壞率。1949年轉換為百夫長戰車，在柏林駐軍一直配備到1957年，在香港駐軍則配備到1959年。

〈A34慧星式巡弋戰車資料〉

全寬：3.97m、全長：7.65m、路上最高速度：51.5km/h、武裝：77㎜砲×1、7.92㎜機關槍×2。

轟炸機

米契爾式A ミッチェルA	速度 13	燃料 126	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	3	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	6	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	1800	12.7mmMG	8	8	0	0

米契爾式A ミッチェルC	速度 12	燃料 144	乗員 1			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	3	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	6	0	0
搭載		ギョライ魚雷	0	0	1	0
価格	1800	12.7mmMG	8	8	8	0

米契爾式G ミッチェルG	速度 12	燃料 126	乗員 1			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	3	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	6	0	0
搭載			3	3	0	0
価格	2100	12.7mmMG	8	8	0	0

米契爾式H ミッチェルH	速度 12	燃料 146	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	3	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	6	0	0
搭載		75mmホウ砲	3	3	0	0
価格	2100	12.7mmMG	8	8	0	0

米契爾式J ミッチェルJ	速度 12	燃料 126	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	3	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	3	0	0
搭載		127mmロケット火箭砲	0	4	0	0
価格	12400	12.7mmMG	8	8	0	0

解救者式D リベレータD	速度 12	燃料 222	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	6	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	12	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	2400	12.7mmMG	8	8	0	0

解救者式G リベレーターG	速度 12	燃料 216	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	6	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	12	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	2700	12.7mmMG	8	8	0	0

解救者式H リベレータH	速度 12	燃料 198	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	6	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	12	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	2700	12.7mmMG	8	8	0	0

解救者式J リベレーターJ	速度 12	燃料 174	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	9	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	18	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	3000	12.7mmMG	8	8	0	0

解救者式L リベレータL	速度 12	燃料 174	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	9	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	18	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	3000	12.7mmMG	8	8	0	0

B-17E	速度 13	燃料 228	乗員 2			
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン炸彈	6	0	0	0
		227kgバクダン炸彈	0	12	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	3000	12.7mmMG	8	8	0	0

伯明罕火車車箱製造公司 A30 挑戰者式巡弋戰車
Birmingham Railway Carriage & Wagon Cruiser Tank A30 Challenger

由沙漠長程戰車戰的結果，為此能對抗德國戰車和戰車砲而開發的新型戰車。在主砲選擇了17磅砲，其裝備的砲為了能承受此砲的後座力量，就直接採用T.O.G.Ⅱ重戰車的大型砲塔，縮短了不少開發時間。又為要裝載這巨型砲塔，就以克倫威爾戰車的車體為基本，重新改製擴大車體寬度及使用小型的6輪路輪，將之改善為安定性車體，但因重量受限制在克倫威爾車體所容許的範圍內，所以防禦力變得相當低。又加上急於開發的關係而留下很多問題點而生產了約200輛。從1944年8月就配備在和克倫威爾戰車一起的裝甲偵察連隊，到第2次世界大戰末期前，在第1線相當活躍，後來當作火蠅式的配角來使用。

〈A30挑戰者式巡弋戰車資料〉

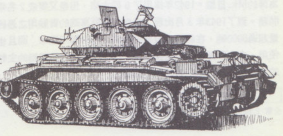
全寬：2.90m、全長：8.15m、路上最高速度：45km/h、武裝：76.2mm砲×1、7.92mm機關槍×1。

那費爾機械和艾洛公司 Mk.Ⅵ巡弋戰車 A15 十字軍式
Nuffield Mechanization & Aero Cruiser Tank Mk.Ⅵ A15 Crusader

當作Mk.Ⅲ、Ⅳ巡弋戰車的後繼用所製造的Mk.Ⅴ康威乃特巡弋戰車失敗後，就開發了增強防禦力，裝備新的冷卻裝置的新設計戰車，其旋轉裝置是過去的克里斯蒂型，但是為要分散負荷量增加了一個轉輪，而變成了5組路輪。並且除了裝配有2磅主砲塔外，在車體前部的駕駛座左側裝配了擁有機槍的補助砲塔，試驗的結果，被認為40mm裝甲不夠理想，因而有並行生產但前面增加成50mm裝甲的Mk.Ⅱ。Mk.Ⅱ裏面的空間小，通氣也不好，緊急時也不易脱離，所以就拿掉補助砲塔。1940年底，為了在法國的戰訓，開發裝載了貫穿力強的6磅主砲的Mk.Ⅲ，因而砲塔乘員變成2名，使得車長不能專心戰鬪。本車雖然機動性高，但還是留下了很多康威乃特型以來的技術上的缺點。由於戰車不足英國還是配備給部隊，1941年6月開始戰斧作戰送到北非去，後來使用在突尼西亞戰爭中。由於戰果不理想，故大致拿來做為彌補戰車的不足。衍生型有3英吋砲的近距離支援型、對空戰車和指揮戰車等存在。

〈Mk.ⅥA15十字軍式巡弋戰車〉

全寬：2.76m、全長：5.98m、路上最高速度：43.5km/h、武裝：40mm砲×1、7.92mm機關槍×2。



威廉·法拉及其他 Mk.Ⅱ步兵戰車 A12 戰士型Ⅱ

由於德國的再軍備化，1936年為了開發更強力的步兵戰車。而有所謂的A12計劃，因為陸軍也有保密的企圖，於是就給它和A11相同「戰士」的代號。原來是向民間公司訂購，後來成為軍方自行製造開發。在該計劃中是以試作型的A7中型戰車作為基本體，裝備2磅主砲，路上速度是20km/h以上，引擎是柴油型，要求用輕油以外的燃料也能行駛。此新型戰車被正式稱呼為「戰士Ⅱ型」，完成擁有最大厚度78mm的強力防禦裝甲，猶如活動堡壘般。頭一次參戰是1940年5月，在法國北部的阿拉斯之戰爭，擁有本車18輛和戰士Ⅰ型58輛，讓隆美爾的第7戰車師團發生混亂，當時德軍戰車主砲是不能穿透此車的裝甲，只損失了戰士Ⅰ型7輛而已。後來在北非和克利特島使用，因為砲塔狹窄不能把主砲換裝為強力的6磅主砲，所以在1941年夏天，就出現了性能不足的現象。在厄爾、阿拉緬之戰爭後，就從第一線退出，後來改良為照明車等好幾種的特殊車輛。而且在澳大利亞軍，在新幾內亞或普布于維島、婆羅洲島繼續使用到大戰結束為止，總共生產了約3000輛，一部分也供應給蘇聯。

〈Mk.Ⅱ A12戰士Ⅱ型 步兵戰車資料〉

全寬：2.59m、全長：5.61m、路上最高速度：24km/h、武裝：2磅砲×1、7.92mm機關槍×1。

維克斯·阿姆斯壯 Mk.Ⅲ步兵戰車 華倫式

Vickers Armstrong Infantry Tank Mk.Ⅲ Valentine

開始生產A12步戰車時，也要求維克斯公司增產這種戰車。但是為避免浪費已對A10巡弋戰車所下的投資，該公司馬上以A10為基本的步兵戰車計劃，向陸軍部提出（這一天據說剛好是1938年情人節前夕，所以就把它叫做華倫式）。這一種戰車、是在有名的A10底盤弋裝備最厚60mm的裝甲，因為底盤的車重上限是16公噸，裝載了2名操作的2磅主砲的砲塔。雖然機動性不夠，但是在凹凸不平的地面上行走性能非常好，堅固而又有信賴性。1940年5月完成了最初的量產車，1941年6月被配備當作實戰用，但是2名用的砲塔，因為車長不能專心指揮之故，所以開發了改良為3名用的，把側面裝甲改變為薄的Mk.Ⅲ型。1942年採用了6磅主砲，但是又變成2名乘員，而發生了戰鬪效率的問題。到了1943年3月出現了當作75mm戰車砲的實驗用之最終型Mk.Ⅸ。戰車型的生產量超過8000輛，在薛曼式戰車來臨前成為中繼用戰車，而且也供應給蘇聯在高加索戰線使用，在太平洋戰役中也被使用。衍生型有裝備25磅砲的主教型和把車體的前後段相反的利用，裝載17磅主砲的射手型等。

〈Mk.Ⅲ華倫式步兵戰車資料〉

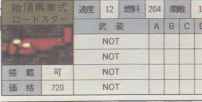
全寬：2.62m、全長：5.91m、路上最高速度：24km/h、武裝：57mm砲×1、7.92mm機關槍×2。



B-17F	速度	13	燃料	222	索敵	2
		武 装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	6	0		
		227kgバクダン炸弾	0	12		
搭 載		NOT	0	0		
価 格	3300	12.7mmMG	8	8		

B-17G	速度	12	燃料	252	索敵	2
		武 装	A	B	C	D
		Bバクダン炸弾	12	0		
		227kgバクダン炸弾	0	24		
搭 載		NOT	0	0		
価 格	3600	12.7mmMG	8	8		

輸送機



敞頂馬車式 ロードスター	速度	12	燃料	204	索敵	1
		武 装	A	B	C	D
		NOT				
		NOT				
搭 載	可	NOT				
価 格	720	NOT				

空中列車式B スカイトレインB	速度	11	燃料	204	索敵	1
		武 装	A	B	C	D
		NOT				
		NOT				
搭 載	可	NOT				
価 格	900	NOT				

突撃隊式 コマンドー	速度	12	燃料	150	索敵	1
		武 装	A	B	C	D
		NOT				
		NOT				
搭 載	可	NOT				
価 格	1200	NOT				

裝甲車

灰狗式 グレイハウンド	速度	8	燃料	81	索敵	5
		武 装	A	B	C	D
		37mmホウL54 砲	8			
		12.7mmMG	3			
搭 載		NOT	0			
価 格	250	NOT	0			

與大舉來襲的飛機作戰是很艱苦的

美國飛機中，戰鬪攻擊機霹靂式D和德國戰鬪機Bf109G以對空防禦力做比較，前者要強得多。一旦，如果其戰鬪機進化爲野馬式系列，仍還用Bf109G作戰則是壓倒性的不利。再加上若是機場多的地圖，那麼這些飛機大群來襲可能性就相當高。爲了要迎戰，就非得花高價位使其進化成Me262A1，或是燃料較少的局地戰鬪機Me162B。可是，這些大都是出現在遊戲舞台的末期，此時的德國已正處於瀕死的狀態作戰。

跟美軍飛機作戰的話，只有去攻打破壞者式或掠奪者式等的對空防禦力較低的敵人，以此來增加作戰經驗。還有要注意解救者式或B17轟炸機與之作戰時其對空防禦力也相當高。

軽戦車

斯陶特 I スチュアートI

速度	7	燃料	35	索敵	4
武装		A	B	C	D
37mmホウL53 砲		10			
7.62mmMG		4			
搭載	NOT	0			
価格 400	NOT	0			

斯陶特 III スチュアートIII

速度	7	燃料	35	索敵	4
武装		A	B	C	D
37mmホウL54 砲		11			
7.62mmMG		6			
搭載	NOT	0			
価格 400	NOT	0			

斯陶特 V スチュアートV

速度	7	燃料	41	索敵	4
武装		A	B	C	D
37mmホウL54 砲		12			
7.62mmMG		7			
搭載	NOT	0			
価格 400	NOT	0			

霞飛式 チャーフィー

速度	7	燃料	41	索敵	4
武装		A	B	C	D
75mmホウL38 砲		5			
12.7mmMG		5			
搭載	NOT	0			
価格 500	NOT	0			

戦車

M3李式

速度	5	燃料	45	索敵	2
武装		A	B	C	D
75mmホウL31 砲		5			
37mmホウL54 砲		18			
搭載	7.64mmMG	10			
価格 500	NOT	0			

M3A3李式

速度	6	燃料	49	索敵	2
武装		A	B	C	D
75mmホウL40 砲		5			
37mmホウL54 砲		18			
搭載	7.64mmMG	10			
価格 550	NOT	0			

薛曼式 I シャーマンI

速度	7	燃料	45	索敵	2
武装		A	B	C	D
75mmホウL40 砲		10			
12.7mmMG		7			
搭載	NOT	0			
価格 600	NOT	0			

薛曼式 IB シャーマンIB

速度	5	燃料	45	索敵	2
武装		A	B	C	D
105mmホウ 砲		7			
12.7mmMG		7			
搭載	NOT	0			
価格 600	NOT	0			

薛曼式 II シャーマンII

速度	5	燃料	45	索敵	2
武装		A	B	C	D
75mmホウL40 砲		9			
12.7mmMG		7			
搭載	NOT	0			
価格 650	NOT	0			

薛曼式 IIA シャーマンIIA

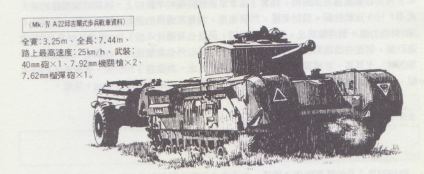
速度	5	燃料	41	索敵	2
武装		A	B	C	D
76mmホウL52 砲		7			
12.7mmMG		8			
搭載	NOT	0			
価格 700	NOT	0			

華克斯霍爾汽車公司 Mk.Ⅳ步兵戰車 A22 邱吉爾式
Vauxhall Motors Infantry Tank Mk.Ⅳ A22 Churchill

1939年9月，預料和第一次世界大戰一樣以戰壕戰為止，因此就開發了用低速能越過戰壕的重裝甲的新型步兵戰車。但所完成的A20戰車性能有問題，為了敦克爾克戰後的本土防衛用而急速地改造，在1940年11月試作完成，並快速進行生產，在鑄造型砲塔裝載2磅主砲，在車體前面裝了3英吋榴彈砲，擁有用線圈、彈簧、線鋏垂直地排成2列的小型轉輪行駛裝置、最厚的101 mm的前面裝甲，這種戰車叫做A22邱吉爾式。1942年8月19日，在第普厄舉行了實驗性的登陸作戰，首次投入實戰但作戰結果失敗，全部被摧毀。嗣後，也開始送到北非去，最初的6輛參加了亞拉、梅恩之役。但隨Mk.Ⅱ之後，3英吋榴彈砲的射界受到限制，有著1人操作等之問題，就變為機槍。後來，換裝為6磅主砲，然後又換裝75mm砲這樣繼續改良，在Mk.Ⅶ最大裝甲是強化到152 mm，但是完全沒有機動性。同時，衍生型也多，製造了火焰發射戰車的鱷魚型、工兵支援的AVRE和架橋戰車等在諾曼第登陸作戰都十分活躍。總生產量是5460輛。戰後，在韓戰中也被使用，一直裝備到1965年。

〈Mk.Ⅳ A22邱吉爾式步兵戰車資料〉

全寬：3.25m、全長：7.44m、路上最高速度：25km/h、武裝：40mm砲×1、7.92mm機關槍×2、7.62mm榴彈砲×1。



AEC 教會執事型戰車驅逐車
AEC Deacon Tank Destroyer

1942年，教會執事型以要在北非使用為目的，當作機動性優秀的對戰車用的裝甲車輛而開發。以馬特多爾野砲牽引車的底盤為基礎，在它的貨台部分別裝備了覆蓋前面和側面4角型的裝甲板，並裝載了6磅對戰車砲。這種砲在前方右側的駕駛座BOX方向是死角，但是能對全周方向射擊。在實戰中雖然能充分使用，但是因為高度太高而缺乏隱密性，也不適合凹凸不平的地面行駛，一共生產了176輛，各別一組當作機動預備給對戰車連隊。在沙漠的作戰雖然獲得成功，後來被收回，賣給土耳其。

〈教會執事型戰車驅逐車資料〉

全寬：2.43m、全長：6.55m、路上最高速度：40km/h、武裝：57mm砲×1。

法 國 フランス

由於德意志帝國速度極快的閃電戰，致使法國不得已而投降。但是，法國絶不是弱國。非但不是弱國，反而是當時世界上擁有強大威力的陸軍之國家。

莫蘭・索尼耶 MS406
Morane-Saulnier MS 406

1934年7月依照法國航空部的空軍近代化計劃，提出了新的單座戰機的規格。莫爾・索尼耶公司就用這個規格試作了MS 405 當作試驗機。1936年7月，試飛結果，與從D 153、MB150、Ni 161、洛瓦爾 250 等的試驗機中採用了本機。1938年3月，當作量產型誕生了MS 406 。1936年4月就開始配屬，1939年12月開始轉換爲D 520 ，但是1940年5月10日德國進攻法國時，掠奪了法軍單座戰鬪機的半數以上。與同時期開發的噴火式 Bf 109 比較的話，設計老舊，武裝也差，但是其優秀的運動性能在空戰中能和Bf 109勢均力敵。到停戰爲止，擊落了269架，而且也有強化4挺7.5mm機槍的MS410的改造計劃，但是在改造前就停戰。MS 406 在法國以外也常被使用，在瑞士（改造型：D 3800等）土耳其、芬蘭等地活躍，一直到停戰爲止，共生產了1052架。也有若干的衍生型，其中特別有趣的是在芬蘭製造，裝備了虜獲的LaGG 3引擎的Lag・莫蘭。

〈MS406 資料〉

全長：8.15m、全寬：10.71m、最高速度：486km/h、武裝：20mm×1、7.5mm×2。

布洛克 MB152
Bloch MB 152

對1934年7月的單座戰機之規格，布洛克公司開始製作MB 150 ，但是被採用的是MS 405 ，於是該公司再對MB 150 加以改良，於1937年的試飛結果而獲得了25架MB150的訂購。不過由於此型不適合大量生產，所以生產另一改良型的MB 151 ，同時也生產了裝備高引擎的MB 152 。雖然1939年德軍開始進攻波蘭時，已經完成的120 架，仍然約有一半尚處於不能使用的狀態，但是這兩種機型仍奉命要無限制的生產，在10月，GC I/1 部隊進攻法國以前，配屬給7個戰鬪大隊，在停戰以前生產了613 架，交給軍方。但是處沒有螺旋槳和瞄準器的狀態下，在地上被催毀也相當多。雖然生產了續航距離增加1倍，最高速度520km/h的改良型MB 155 ，但是快要配屬時，就已經被佔領。這3機型，在停戰後就爲維琪政府繼續使用，但是MB151、152一部分移轉給羅馬尼亞空軍，MB 155 是維琪政府解體後，移轉給德國空軍。

〈布洛克MB152 資料〉

全長：9.10m、全寬：10.64m、最高速度：515km/h、武裝：7.5mm×4或20mm×2、7.5mm×2。

薛曼式Ⅳ シャーマンⅣ

速度	6	燃料	46	索敵	2

		武裝	A	B	C	D
		75mmホウL40砲	10			
		12,7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
價格	600	NOT	0			

薛曼式ⅣL シャーマンⅣL

速度	6	燃料	46	索敵	2

		武裝	A	B	C	D
		75mmホウL40砲	10			
		12,7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
價格	650	NOT	0			

薛曼式ⅣA シャーマンⅣA

速度	6	燃料	41	索敵	2

		武裝	A	B	C	D
		76mmホウL52砲	7			
		12,7mmMG	8			
搭載		NOT	0			
價格	700	NOT	0			

薛曼式ⅣB シャーマンⅣB

速度	6	燃料	46	索敵	2

		武裝	A	B	C	D
		105mmホウ砲	7			
		12,7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
價格	650	NOT	0			

M4A3E2

速度	5	燃料	41	索敵	2

		武裝	A	B	C	D
		75mmホウL40砲	10			
		12,7mmMG	8			
搭載		NOT	0			
價格	800	NOT	0			

M43A3E2A

速度	5	燃料	41	索敵	2

		武裝	A	B	C	D
		76mmホウL52砲	10			
		12,7mmMG	8			
搭載		NOT	0			
價格	850	NOT	0			

M26潘興式 M26パーシング

速度	5	燃料	41	索敵	2

		武裝	A	B	C	D
		90mmホウL50砲	7			
		12,7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
價格	1100	NOT	0			

薛曼式DD シャマンBB

速度	5	燃料	45	索敵	2

		武裝	A	B	C	D
		75mmホウL40砲	10			
		12,7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
價格	700	NOT	0			

外觀神似而名稱不同，棘手的戰車

美國戰車採用薛曼式車體，製造出各型各樣的戰車。因此要從地圖上仔細觀察敵軍登場戰車的輪廓，幾乎無法區別。其中外形有點特別的M36B1或M36傑克生，其對裝甲攻擊力將近90。又M4A3E2A對地防禦65，且對裝甲攻擊力75。且同樣外觀的薛曼式Ⅰ型的對地防禦30，對裝甲攻擊力60，相較之下差異也很大。另外砲身長的薛曼式ⅣA其對地防禦38雖低，但對裝甲攻擊力有75。與這些利器交戰將會有慘痛下場，然而可行之計也只有記取這微妙外觀的差異。倘若能用間接攻擊或飛機狙擊這些可能致命的利器，那就太好了。在直接攻擊美國戰車前，最好先確認敵方戰車名稱才予以迎頭痛擊。

対戦車自走砲

M10A 1		速度 6	燃料 51	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		76mmホウL52砲	5			
		12.7mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

悪婦式 ヘルキャット		速度 8	燃料 42	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		76mmホウL52砲	5			
		12.7mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

M36傑克生 M36ジャクソン		速度 5	燃料 41	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		90mmホウL53砲	5			
		12.7mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

M36B1		速度 5	燃料 44	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		90mmホウL53砲	5	0	0	0
		12.7mmMG	7	0	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	600	NOT	0	0	0	0

自走火箭

M4卡里歐佩 M4カリオペ		速度 5	燃料 45	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		ロケットホウ自動火箭	6			
		7.62mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

自走加農砲台

T30HMC		速度 8	燃料 57	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		75mmヤホウ野砲	6			
		12.7mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	400	75mmヤホウ野砲	1			

M8HMC		速度 7	燃料 46	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		75mmヤホウ野砲	5			
		12.7mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	600	75mmヤホウ野砲	1			

M7牧師式 M7プリースト		速度 5	燃料 52	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		105mmヤホウ野砲	7			
		12.7mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	700	105mmヤホウ野砲	1			

M12金鋼式 M12ロングトム		速度 5	燃料 48	索敵 1		
		武装	A	B	C	D
		155mmカノン加農砲	2			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	800	155mmカノン加農砲	1			

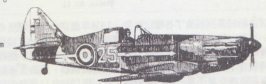
達渥提尼 D520

Dewoitine D 520

D 520是當作MS 406的後繼機所製造的，是第2次世界大戰法國最優秀的戰機。達渥提尼公司生產了D 500、510系列，對裝備大口徑機關砲的全金屬製戰鬪機有很多經驗，1935年製造了由楕圓翼的低翼伸縮式起落架的D 513，但是試飛結果輸給MS 405。然而，1937年航空部提出MS 405的後繼機之規格，該公司改良D 513的機身，開發出有新的主翼的D 520，1939年3月，成功結束了試飛，生產型在螺旋槳軸裝載20mm機關砲，在機翼裝載4挺機槍。12月爲了要實用化試驗，配屬給GC I/3部隊。德軍進攻法國時，配屬D 520的只這個部隊而已，但是也馬上配屬給其他部隊，約150架攔截了德軍，D 520在最高速度和上升力雖然輸給Bf 109E，但是若包含運動性的綜合性能就壓倒了Bf 109E，敵軍的擊落數，確認有114架。停戰後是當作維琪政府的標準戰鬪機開始生產，和Levant的英軍交戰，參加了直布羅陀的轟炸，維琪政府軍解體後，當作德國、義大利的練習機使用。在保加利亞和羅馬尼亞當作第1線機使用，而且自由法軍也使用，生產數約600架。

〈達渥提尼D 520 資料〉

全長：8.75m、全寬：10.20m、最大速度：450km/h、武裝：20mm×1、7.5mm×4。



布列格 Br693

Brgaer Br 693

1934年10月法國空軍提出擁有2門20mm機關砲，能長距離援護，攔截轟炸機，戰鬪指揮等3座戰鬪機的規格。按照這種規格，布列格公司開發了Br 690，在1938年3月作初次的飛行，但是法國空軍採用波迪斯(Potez) 63，而Br 690正式試飛後，除了脚部略有缺點外，也獲得了相當優秀的成績，1938年當作複座式的支援轟炸機，Br 691被採用。但是因爲不能獲得伊斯巴諾伊薩引擎，該機只生產了78架就不再生產，而量產換裝爲諾姆隆14M6/7引擎的Br 693，機身是全金屬製構造，在機首裝備20mm砲1門，7.5mm機槍2挺和偵察攝影機，在後部的上面和下面各裝備了7.5mm機槍。Br 691在1939年10月，翌年3月也開始配備Br 693，到了5月，德軍進攻法國以前，約80架在戰線上，雖然有引擎故障和脚部的缺點，但是利用強固的機體和優秀的低空運動性能，對追擊的德軍施以攻擊，但是損失也多，在5月12日就失去了11架，總計共損失了47架。在停戰，停止生產以前，共製造了224架。之後的維琪政府軍也使用，而維琪政府軍解體後被德軍接收，義大利軍也曾使用。

〈布列格 Br 693 資料〉

全長：22.55m、全寬：15.37m、最大速度：470km/h、武裝：20mm×2、炸彈：500～1,500kg。

波迪斯　631
Potez 631

1934年10月波迪斯公司按照3座戰鬪機的規格開始設計 630，1936年 4 月原型 1 號機作初次飛行。本機不但是在第2次世界大戰中生產量最多的戰機，也是被當作偵察機、觀測機、攻擊機來廣泛使用的波迪斯系列的一號機。2號機是換裝引擎改稱爲 631，因爲使用低馬力引擎的關係而速度較慢，但是有優秀的操縱性和運動性，加上結構單純容易維修的優點。1938年底開始配屬，1940年 5 月德國開始進攻時，就當作連絡和戰鬪指揮機配備於各戰鬪機大隊2～5架，也配備給夜間戰鬪機中隊。但是當作戰鬪機其性能不足，主要是被使用在地上攻擊，到停戰爲止一共生產了214 架。

〈波迪斯631　資料〉

全長：11.07m、全寬：16m、最大速度：443km/h、武裝：20㎜×2、7.5㎜×8。

波迪斯　63.11
Potez 63.11

由波迪斯63系列製造了各種衍生型。1938年底完成了攻擊型 633，除了配屬給法國空軍外，也輸出給希臘和羅馬尼亞，一共生產 125 架。1938年10月在機身下方裝置了用玻璃罩著的觀測員的座位，稱爲觀測型 637，並作初次飛行。把機身下方的突出部拿掉，在機首設立了用玻璃罩著的觀測者座位的戰術偵察，地面支援型的就是 63.11。該機因爲擁有和戰機型差不多一樣的運動性，所以從1939年11月取代已經老舊的偵察部隊，後來也改編成觀測部隊。拿下標準裝備的偵察攝影機，在外翼的Pylon 裝載了4枚50kg的炸彈，也能實行地面支援。德國進攻法國時，是當作阻絶攻擊而活躍一時，總生產數據説是63系列中的最高數量 717 架，停戰後，維琪政府，自由法軍，德軍都有使用。

〈波迪斯63.11　資料〉

全長：10.94m、全寬：16m、最大速度：423km/h、武裝：7.5㎜×3、或是×7、或×9。

布洛克　MB174
Bloch MB 174

法國的傑作機之一的ＭＢ 174 是1938年製造的3座高速偵察機的發展型，原型是在1939年完成，1940年 3 月就開始配屬給戰略偵察大隊，在 6 月20日以前所配屬的就有61架。是全金屬製，裝備2具諾姆隆14N 48/49引擎，在高度4000m 能產生530km/h的時速。爲此，取代低速的波迪斯 63.11 的偵察機並開始配備。配備在前線的ＭＢ 174 是當作白天強行偵察使用，而且也當作武裝炸彈的直協機使用。停戰後是在維琪政府下使用，不過配置在北非的ＮＢ 174 ，在1942年11月 7 日的聯軍登陸北非中，担任偵察突尼西亞東部，和對德國的轟炸任務。從ＭＢ 174 製造了少數的海軍規格的3座輕轟炸機MB175，戰後又生產了80架爲海軍所使用。

〈布洛克ＭＢ174　資料〉

全長：12.43、全寬：17.96m、最大速度：400km/h、武裝：7.5㎜×4、炸彈：400kg。

対空戦車



M15GMC

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	30	2		300

武装	A	B	C	D
37㎜キカンホウ機関砲	5			
12.7㎜MG	9			
NOT	0			
NOT	0			

M16GMC

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	57	2		350

武装	A	B	C	D
12.7㎜MG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

輸送車

GMC卡車 GMCトラック

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	73	1	可	100

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
12.7㎜MG	8			

M3H卡車 M3Hトラック

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	60	1	可	200

武装	A	B	C	D
12.7㎜MG	15			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

牽引対戦車砲

37mmM3砲

速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		100

武装	A	B	C	D
37㎜ホウL53 砲	10			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

57mmM1砲

速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		200

武装	A	B	C	D
57㎜ホウ 砲	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

3in.M5砲

速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		300

武装	A	B	C	D
76㎜ホウL52 砲	8			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

阿米奧 143
Amiot 143

1928年，爲全天候轟炸機，亦是開戰時主力轟炸機。140M 在1931年初次飛行，但基於考慮也能當作戰鬪機，偵察機使用之下，就經過改良而以143 型生產。1935年 7 月開始交貨，到開戰以前 5 個轟炸大隊60架配置於第一線上。開戰後數個月，在德國國內散發傳單，但當德國進攻法國後，則實行轟炸任務。這種固定脚的双發單葉機是低速而不易操縱，但是武裝好，從事好幾次的重要作戰，然而却對新型的德機無能爲力，1940年 5 月14日轟炸色當的橋樑時，參加的42架中只有一架回航，一共生產了172 架，停戰後剩下來的10架被德軍當作運輸機使用。

〈阿米奧143　資料〉

全長：18.26m、全寬：24.51m、最大速度：310km/h、武裝：7.5mm×4、炸彈：1,300kg。

阿米奧 354
Amiot 354

1936年在巴黎航空展展示的阿米奧 341 單座長距離郵務機爲原型機，以美觀的形狀和高性能而受到注目的轟炸機就是阿米奧 350 系列。由於空軍的要求，就把 341 改造爲 3 座轟炸機，改變爲双垂直尾翼的稱爲阿米奧 351 的轟炸機，但在1938年底奉命要量産100架。把351再改良，強化了引擎的 353 和回復了單座直翼的 354 也開始生產。1939年 9 月就在開戰的同時就被訂購了 285 架的阿米奧 351、353、354，但是生產一直拖到第 2 年 4 月以前才交出 5 架。雖然如此，到德國進攻法國以前，仍有配屬給ＧＢⅠ／21和Ⅱ／21，其他 2 個部隊也在改編中。雖然生產了 132 架，但是在地面就被擊毀的相當多，剩下的從事訓練或者爲舊式機掩護，沒有特別的活躍就停戰了。

〈阿米奧351　資料〉

全長：14.50m、全寬：22.83m、最大速度：480km/h、武裝：7.5mm×2、20mm×1、炸彈：1,200kg。

利奧列・耶・奧利佛 LeO451
Lior} -et-Olivier LeO 451

LeO 451 是達到當時世界水準的高速中型轟炸機，在法國轟炸機群中當作主力而活躍。原型的 LeO 45 是1936年製造，當時是世界上最快的轟炸機。生產型是換裝了引擎的 LeO 451，從1939年 9 月開始配屬給部隊。但是在1940年 5 月完成的 132 架中，在第 1 線的只有54架。後來架數也增加到足够對抗佔優勢的德軍而活躍一時。 5 月14日法國空軍把能使用的一切 LeO 451 和阿米奧 143 一起從色當的高度 800 公尺的空中投入大規模的日間轟炸作戰，造成40架被擊落，35架破損，而作戰失敗。本機在停戰以前，生產了 360 架以上，後來也被維琪政府使用，該軍解體後就被義大利空軍當作地面攻擊而使用，或當作德軍的運輸機使用。大戰後則當作偵察或各種試驗，也當作飛彈的母機來使用。

〈LeO 451　資料〉

全長：17.17m、全寬：22.52m、最大速度：470km/h、武裝：20mm×1、7.5mm×3、炸彈：2,000kg。

牽引加農砲

105mm 野砲

速度	1	燃料	40	索敵	1
武装		A	B	C	D
105mm ヤホウ 野砲		8			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	300	ライフル来福槍	4		

155mm湯姆 155ミリL トム

速度	1	燃料	40	索敵	1
武装		A	B	C	D
155mm カノン加農砲		7			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	400	ライフル来福槍	4		

８英吋野砲 8in ヤホウ

速度	1	燃料	40	索敵	1
武装		A	B	C	D
203mm ヤホウ 野砲		6			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	500	ライフル来福槍	4		

牽引高射砲

76mmAA 砲

速度	1	燃料	40	索敵	1
武装		A	B	C	D
76mm ホウL52 砲		7			
76mm ホウL52 砲		3			
搭載		NOT	0		
価格	400	ライフル来福槍	4		

90mmAA 砲

速度	1	燃料	40	索敵	1
武装		A	B	C	D
90mm ホウL70 砲		7	3		
90mm ホウL70 砲		3	7		
搭載		NOT	0	0	
価格	600	ライフル来福槍	4	4	

歩兵

歩兵 ホヘイ

速度	3	燃料	60	索敵	1
武装		A	B	C	D
ライフル来福槍		6			
バズーカ火箭筒		1			
搭載		NOT	0		
価格	100	NOT	0		

重歩兵 ジュウホヘイ

速度	2	燃料	60	索敵	2
武装		A	B	C	D
ライフル来福槍		6	2	2	2
カエンホウシャ火焰放射器		0	2	0	0
搭載		ハクゲキホウ迫撃砲	0	0	2	0
価格	200	12，7mmMG	0	0	0	3

突撃隊員 レンジャー

速度	4	燃料	60	索敵	2
武装		A	B	C	D
ジドウライフル自動来福槍		6			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	150	NOT	0		



因英國空軍奮戰不懈，德軍才無法橫渡多佛海峽。

隔著多佛海峽的英國本土上空，英屬空軍噴火式戰鬪機開始和德國空軍梅薩修密特展開不列顚之戰。而在北非另一戰線是德國隆美爾軍團和英國蒙哥馬利之戰，正所謂是宿敵交戰。

初期戰，勢力單薄的地面部隊，並不如美國或蘇維埃的戰績輝煌。但於美國的參戰提供戰車等等，進而成爲陸、海、空均衡的軍隊。

在遊戲中，特別是不列顚之戰或海獅行動地圖，若玩者遭遇索敵10的雷達以及英國空軍鍥而不捨的進攻，那可眞是欲哭無淚。

英國
イギリス

戰鬪機

鬪士式 グラジエイタ

速度	12	燃料	48	索敵	3

		武裝	A	B	C	D
		7.7mmMG	9			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
價格	1200	NOT	0			

颶風式 I ハリケーンI

速度	13	燃料	48	索敵	3

		武裝	A	B	C	D
		7.7mmMG	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
價格	1500	NOT	0			

颶風式 II ハリケーンII

速度	13	燃料	60	索敵	3

		武裝	A	B	C	D
		7.7mmMG	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
價格	1550	NOT	0			

颶風式 II C ハリケーンIIC

速度	13	燃料	48	索敵	3

		武裝	A	B	C	D
		20mmキカンホウ機關砲	6	3		
		227kgバクダン炸彈	0	0		
搭載		NOT	0	0		
價格	1600	タンク副油箱	0	1		

SPit I

速度	13	燃料	48	索敵	3

		武裝	A	B	C	D
		7.7mmMG	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
價格	1800	NOT	0			

潘哈德 AMD178 裝甲車

Panhard AMD Panhard Mle 1935

AMD 178 是1933年10月完成其試驗車，後來當作「AMD潘哈德1935年型」被法軍正式採用。AMD 178 是當時法國陸軍現代化的第1步，車體是用鉚釘接合，前後兩處有駕駛座，在旋轉砲塔裝備了25mm砲和7.5mm機槍，爲了能在崎嶇地行駛而採用4輪驅動的大型車輪等使用的各種尖端技術。1940年5月10日德國進攻法國時，配備了480輛的AMD 178。停戰以後，德國承認AMD 178 的優秀性，從1941年開始配備給偵察中隊，在東部戰線活躍著。維琪政府准許25mm砲以外的AMD 178 的配備，直接使用或增設1挺機槍。1944年8月巴黎被解放，法國爲了要和聯軍一起作戰，再度生產AMD178，一直到EBR 8×8裝甲車出現前，仍繼續製造。AMD 178 裝載了47mm砲SA 35，稱爲AMD 178B，戰後也配屬在北非、越南的法國殖民地，殘存的車輛送回吉布地，到1960年代初期退役。

〈AMD178 資料〉

全長：4.79m、全寬：2.01m、路上最高速度：72km/h、武裝：25mm砲×1、7.5mm機關槍×1。

雷諾 AMC35輕戰車

Renault AMC Renault Mle 1935

雷諾公司爲製造符合AMR要求的車輛的同時，也開發了能當作支援用的戰鬪用機槍裝載車(Automitrailleuse de Combat) 的戰車。最初的車型是以AMR 33爲基本的YR型，AMC 34輕戰車，繼承這種型式而在1935年完成了ACG 1型、AMC 35輕戰車。懸吊裝置是擁有水平彈簧的剪式型，在旋轉砲塔裝備47mm砲和同軸機槍（也有裝備25mm反戰車砲車輛）。本車除了初期在AMX公司生產的100輛，其中12輛是由比利時所採購，名稱變更爲騎兵用機槍裝載車(Automitrailleuse de Corpsde Cavaleire) 裝載了47mm反戰車砲和裝備了13.2mm機槍的比利時製新砲塔。停戰後，有若干數量被德國接收使用。

〈AMC35 資料〉

全長：4.55m、全寬：2.20m、路上最高速度：42km/h、武裝：47mm砲×1或25mm砲×1、7.5mm機關槍×1。

地中海鐵工・造船廠 FCM36輕戰車

Forges et Chantiers de la Mediterrane) Char 1) ger Mle 1936 FCM

1934年當作FT－17的後繼向軍方提出計劃，1935年完成了試驗車。雖然有重量等不符合軍方要求的地方，但是其裝備有較不易發生火災的柴油引擎，焊接的裝甲和旋轉部份保護佳等革新的要素也很多。1936年，修改後就當作「FCM1936年型輕戰車」而採用，並訂購100輛。用同一公司製造的砲塔裝備37mm砲SA 18和機槍，在1940年準備要換裝37mm砲SA 38，但是只換裝了一輛而已。完成的100輛就從1939年3月開始配備，編成2個大隊，在實戰中並沒有獲得特別的戰果就停戰而被德國接收。德國就把這種戰車當作原型製造了裝載有75mm反戰車砲和105mm榴彈砲的2種自走砲，而在法國使用。

〈FCM36輕戰車 資料〉

全長：4.46m、全寬：2.14m、路上最高速度：24km/h、武裝：37mm砲×1、7.5mm機關槍×1。

雷諾 FT-17輕戰車

Renault Char FT 17

1917年2月，ＦＴ－17的試驗車完成，雷諾和其他的廠家開始量產。1917年9月完成了最初的量產車。在當時，本車的最大特徵是在世界上首次裝備了能360度迴轉的砲塔，而且裝甲板最厚是16mm，車體是鉚釘接合，在車體後部，設立有特殊的尾部來提高跨越戰壕的能力。最初的配備型是裝備了８mm機槍，在下一型式則裝備了37mm砲，除此之外，也出現了很多衍生型。1918年5月31日，ＦＴ－17首次在實戰中使用，此時參加實戰的有21輛，在列兹的森林從事掩護步兵部隊。但是由於德軍的反擊而敗北。後來因失敗而減少，在第一次世界大戰結束以前完成了3000輛以上，後來又繼續生產了一段時間。大戰期間，在大部分的法國殖民地活躍。在這段期間作了很多改良，到1940年5月10日以前有1600輛的ＦＴ－17。停戰後，大部分被德國接收，當作國內治安用和裝載在裝甲列車等，利用其旋轉砲塔而設置在沿岸防禦設施，除此之外多數的ＦＴ－17在大戰期間也輸出到許多國家，並當作第１號戰車來配備。同時，授權生產本車及當作原型製造的戰車也多，有美國的6tＭ1917、蘇俄的ＫＳ、義大利的飛雅特3000(改良型)等。

〈ＦＴ－17　資料〉

全長:5.00m、全寬:1.74m、路上最高速度:7.6km/h、武裝:８mm機關槍×１或37mm砲×１。

雷諾 AMR35輕戰車

Renault AMR Renault Mle 1935

1930年代，法國陸軍認爲在現代戰爭，馬己無法完成戰鬪任務，於是就在騎兵部隊開始配備裝甲車，但是由於這些裝甲車在崎嶇的地面機動性有問題，所以1931年才需此３種的裝甲車輛。首先出現的是ＡＭＤ 178裝甲車，然後出現裝備有機槍的ＡＭＲ，接著再開發了用重裝備支援ＡＭＲ的ＡＭＣ。雷諾公司爲了要滿足ＡＭＲ的要求，開發了小型的裝軌車ＶＭ。而且，所謂ＡＭＲ是表示偵察用機槍裝載車（Automitrailleuse de Reconnaissance）和實際的外觀無關，而是按應用的用途來分類。1933年這種裝軌車是當作「ＡＭＲ雷諾1933年型（ＡＭＲ33）」而被採用。車體是鉚釘結合，在駕駛座的左側裝載引擎，配置在稍爲右側的旋轉砲塔裝載有機槍１挺，爲双座型小戰車。當時雖然耐久性差，但是被評價爲速度快，操縱性佳。這種戰車在生產了123輛以後，1935年度變更引擎，強化了懸吊裝置的ＺＴ型當作「ＡＭＲ雷諾1935年型（ＡＭＲ35）」被採用。這種戰車除了和前型一樣的裝備外，裝載了13.2mm機槍或25mm及戰車砲搭載型，並生產該４型式約200輛。和前型相比，雖然行駛性能提高，但是速度降低，不能説是有很大的進步。休戰後，兩型都被德軍接收。

〈ＡＭＲ35　資料〉

全長:3.84m、全寬:1.76m、路上最高速度:55km/h、武裝:7.5mm機關槍×１。

SPit II

速度 13	燃料 54	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	6			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 1850	NOT	0			

SPit V

速度 13	燃料 60	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	5	3	3	
	227kgバクダン炸弾	0	0	1	
搭載	NOT	0	0	0	
価格 2000	タンク副油箱	0	1	0	

SPit VII

速度 14	燃料 66	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	8	4	4	4
	227kgバクダン炸弾	0	0	2	0
搭載	ロケットダン火箭弾	0	0	0	4
価格 2250	タンク副油箱	0	1	0	0

SPit IX

速度 14	燃料 54	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	8	4	4	4
	227kgバクダン炸弾	0	0	2	0
搭載	ロケットダン火箭弾	0	0	0	4
価格 2200	タンク副油箱	0	1	0	0

SPit XIV

速度 15	燃料 54	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	8	4	4	4
	227kgバクダン炸弾	0	0	2	6
搭載	ロケットダン火箭弾	0	0	0	4
価格 2400	タンク副油箱	0	1	0	0

流星式 I ミティア I

速度 14	燃料 60	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	227kgバクダン炸弾	8			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 4000	NOT	0			

攻撃機

戦闘式 バトル

速度 11	燃料 108	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	6			
	227kgバクダン炸弾	2			
搭載	NOT	0			
価格 1250	NOT	0			

勃萊利姆式 I ブレニム I

速度 12	燃料 120	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	6	9		
	20mmキカンホウ機関砲	2	0		
搭載	NOT	0	0		
価格 1600	NOT	0	0		

勃萊利姆式 IV ブレニム IV

速度 12	燃料 144	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	6			
	227kgバクダン炸弾	3			
搭載	NOT	0			
価格 1700	NOT	0			

勃萊利姆式 V ブレニム V

速度 12	燃料 168	索敵 2			
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	6			
	227kgバクダン炸弾	3			
搭載	NOT	0			
価格 1800	NOT	0			

波士頓 III ボストン III

速度 12	燃料 84	索敵 3			
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	7			
	454kgバクダン炸弾	3			
搭載	NOT	0			
価格 1800	NOT	0			

雷諾 R-35輕戰車

Renault Char 1] ger Mle 1935 R

1934年為了要取代配置在法國步兵團中已經老舊的FT－13輕戰車，要求開發步兵部隊用輕戰車，按照這種要求提出設計圖的4家廠商中，選擇了雷諾ZM型。1935年5月訂購了最初的300輛。懸吊裝置是以AMR35輕戰車的裝置當作基本而製造，用5個轉輪構成。砲塔是圓筒型，裝備了37mm砲SA18和同軸機槍的1人用砲塔。這項缺點和法國的任何戰車相同，就是戰車長的任務除了本來的指揮活動外，也須要射擊或裝填砲。在後期型還設置了無線電，更突顯了此一缺點。而又在後期裝備了長砲身的37mm砲SA38。在車體後部設置了為了超越戰壕所必要的特殊尾部。1930年代末期，製作了加強R－35的性能圖R－40【AMX－40】。這種車型是擁有AMX公司設計為原型的12個小型車輪所構成的新的懸吊裝置，分配給2個大隊。R－35在到1940年以前共生產了1600～1900輛，在1940年5月當時，945輛的R－35、45主要是配備給步兵師團直屬的戰車大隊。而且也輸出到波蘭、羅馬尼亞、南斯拉夫、土耳其，被認為是堅固而有耐久性，但是缺點是機動力小和武裝不足。停戰後，德國和義大利也有使用，並改造反戰車自走砲等。

〈雷諾R35戰車　資料〉

全長：4.02m、全寬：1.85m、路上最高速度：20km/h、武裝：37mm砲×1、7.5mm機關槍×1。

霍奇士 H-35,39輕戰車

Hotchkiss Char 1] ger Mle 1935 H, modifi] 39

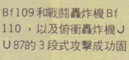
1934年以騎兵部隊為基本編製了最初的輕機械化師團【DLM】時，法國陸軍須要有能配合SA－35中戰車行動的輕戰車，霍奇士按照要求開發了裝載了和FT－17同樣的37mm砲SA18的双人座輕戰車H－35。後來，也向步兵部隊建議採用本車，但被以低馬力重量比為由而距絕，而採用R－35輕戰車。不過，在大戰前不久，為成立戰車師團（DC）而被採用。H－35的車體是採用螺栓來固定鑄造的配件，裝備了和R－35戰車同樣的ARX－R鑄造砲塔，懸吊裝置是用3個轉向裝置所構成的，裝備了6個轉輪。和R－35比較雖然稍為大，但外觀非常相似，戰鬪力和性能都差不多一樣。後來出現了加強引擎馬力的H38、39。這些車型是強化了裝甲的一部分，引擎甲板的傾斜差不多變成水平。而且很多H－39換裝了長砲身的37mm砲SA38，本戰車系列生產了約1000輛，在1940年5月當時，800輛以上主要是配屬在DLM和騎兵師團而活躍於前線。停戰後，有相當的數量被德國接收，1941年夏天以後，也配備在東部戰線、挪威、巴爾幹半島，而且也改造成自走砲。1944年6月在諾曼第戰爭中活躍。戰後，也使用少數的本車型對阿拉伯作戰。

〈霍奇士H.39　資料〉

全長：4.22m、全寬：1.85m、路上最高速度：34km/h、武裝：37mm砲×1、7.5mm機關槍×1。

小看英國空軍可就慘了

對於德軍的快進擊，最先給吃閉門羹的是英國，在前半部的地圖，戰鬥機


Bf109和戰鬥轟炸機Bf110，以及俯衝轟炸機JU87的3段式攻擊成功固



然意氣風發，然而好景不常，這種戰法久了便不管用了。隨著英國飛機的精進，Bf110成爲英軍戰鬥機的誘餌，尤其是從颶風式系列轉爲噴火式系列的戰鬥機，一旦獲得美國支持，則德國空軍飛機就無法如同昔日那般掌握制空權。英國空軍雖然不如美國斐然戰果，也不若蘇維埃大量生產對空利器，但等閑視之將會嘗得慘痛教訓。

波士頓Ⅳ ボストンⅣ		速度 13　燃料 102　索敵 2				
		武裝	A	B	C	D
		12.7mmMG	7	7		
		454kgバクダン炸彈	0	0		
搭載		NOT	0	0		
価格	1900	タンク副油箱	0	1		

蚊式Ⅳ モスキートⅣ		速度 14　燃料 144　索敵 3				
		武裝	A	B	C	D
		227kgバクダン炸彈	4			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	2000	NOT	0			

蚊式Ⅵ モスキートⅥ		速度 14　燃料 132　索敵 3				
		武裝	A	B	C	D
		20mmキカンホウ機關砲	6	6	9	
		227kgバクダン炸彈	4	0	0	
搭載		ロケットダン火箭彈	0	4	0	
価格	2100	NOT	0	0	0	

蚊式XⅦ モスキートXⅦ		速度 14　燃料 120　索敵 3				
		武裝	A	B	C	D
		20mmキカンホウ機關砲	6	6		
		454kgバクダン炸彈	4	0		
搭載		ロケットダン火箭彈	0	4		
価格	2200	NOT	0	0		



雷諾 D2 中戰車
Renault Char D2

1926年，步兵連隊戰車計劃以它取代ＦＴ－17 的步兵部隊支援用輕戰車，雷諾公司開發了ＮＣ28型。把它當作Ｄ１戰車從1931年開始生產了150 輛，1937年為了要增強和利比亞的義大利軍對峙的法軍，而被送到突尼西亞。1930年步兵部隊要求製造能承受反戰車砲的新型戰車。由於因為預算的關係，就利用Ｄ１戰車的主體，在1932年完成了叫ＵＺ型的試作車。ＵＺ型和Ｄ１型非常相似，但是比較大，而且最大裝甲厚度是40mm，比Ｄ１增加了５mm，所以重量超過５噸多，變成了19、7噸，和裝甲裝置的低性能，以致於機動性降低。武裝是裝載了47mm砲ＳＡ34（後來換裝ＳＡ35）和在ＡＰＸ31鑄造砲塔裝載機槍，在車體前面也裝備了機槍。試驗的結果雖然不太理想，但是1937年以50輛配屬給第19戰車大隊。在當時是法國戰車中最現代化的。第２次出產了50輛是在1940年交貨，雖然被德國接收，但是並沒有使用的跡象。

〈雷諾D２　資料〉

全長：5.46m、全寬：2.22m、路上最高速度：22km/h、武裝：47mm砲×1、7.5mm機關槍×2。

雷諾　B1 重戰車
Renault Char B1

依照法國的戰車先知艾登將軍的構想，以1921年計劃的15噸戰車為動機，開始開發新型型戰車，1924年實驗的結果，就以舒乃達公司和雷諾公司的試驗車ＳＲＢ為基本，當作Ｂ型戰車再進行開發。大型履帶和保護履帶側面的大型裝甲板，能從戰鬪室進入設置在後方左側的引擎室是其特徵。武裝是在本體前面裝備短砲身75mm砲ＳＡ35和機槍，而且在能旋轉的ＡＰＸ１鑄造砲塔上裝備了47mm砲ＳＡ34和機槍，但是對４個搭乘員而言是過多的裝備。從1936年開始配備給部隊的型式稱為Ｂ１戰車，是以螺栓結合最厚40mm的裝甲。在崎嶇地行駛狀況不良，由於是複雜的大型行駛裝置的關係，因此維修性也不好，甚至於履帶的每一支連接銷都要注入油。Ｂ型戰車是在中、重型戰車計劃的第一段，後來進行了Ｂ２、Ｂ３，ＢＢ等重戰車的開發，但是由於裁軍會議而放棄，轉而開發了把最厚裝甲強化為60mm的Ｂ１bis，並且在強化裝甲的ＡＰＸ４鑄造砲塔裝備了長砲身47mm砲ＳＡ35，也開發了裝甲強化為最高厚度75mm的５人座的 B1ter，但是沒有量產。到1940年以前生產約400 輛配備在戰車師團在實戰中故障多、缺少機動性，容易變成目標，而且只要被中口徑砲彈擊中一發，砲塔就會被摧毀。停戰後、當作訓練來使用，一部分則改造為火焰發射戰車。



〈Char B１bis　資料〉

全長：6.52mm、全寬：2.50mm、路上最高速度：28km/h、武裝：75mm砲×1、47mm砲×1、7.5mm機關槍×2。

艦上雷撃機

旗魚式Ⅰ
ソードフィッシュⅠ

速度	燃料	索敵
10	84	5

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	2	2		
227kgバクダン炸弾	0	3		
ギョライ魚雷	1	0		
NOT	0	0		

搭載
価格 1500

旗魚式Ⅱ
ソードフィッシュⅡ

速度	燃料	索敵
10	84	5

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	2	1		
ロケットダン火箭弾	0	4		
ギョライ魚雷	1	0		
NOT	0	0		

搭載
価格 1550

旗魚式Ⅲ
ソードフィッシュⅢ

速度	燃料	索敵
10	78	6

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	2	2		
227kgバクダン炸弾	0	3		
ギョライ魚雷	1	0		
NOT	0	0		

搭載
価格 1600

鮪魚式
アルバコア

速度	燃料	索敵
10	96	5

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	4	4		
227kgバクダン炸弾	0	4		
ギョライ魚雷	1	0		
NOT	0	0		

搭載
価格 1800

巴拉庫達式Ⅱ
バラクーダーⅡ

速度	燃料	索敵
12	72	5

武装	A	B	C	D
113kgバクダン炸弾	0	0	0	4
ギョライ魚雷	1	0	0	0
NOT	0	0	0	0
7.7mmMG	3	0	0	3

搭載
価格 2000

巴拉庫達式Ⅲ
バラクーダーⅢ

速度	燃料	索敵
11	50	6

武装	A	B	C	D
113kgバクダン炸弾	0	4	0	4
ギョライ魚雷	1	0	0	0
NOT	0	0	0	0
7.7mmMG	3	3	0	3

搭載
価格 2100

雷撃機

美堡式
ボーフォート

速度	燃料	索敵
12	108	4

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	8	8		
227kgバクダン炸弾	0	0		
ギョライ魚雷	1	3		
NOT	0	0		

搭載
価格 1800

標緻闘士式Ⅰ
ボーファイターⅠ

速度	燃料	索敵
13	132	5

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	16	24		
133kgバクダン炸弾	2	0		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載
価格 1800

標緻闘士式Ⅳ
ボーファイターⅣ

速度	燃料	索敵
13	144	6

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	11	11	16	11
ロケットダン火箭弾	0	4	0	4
ギョライ魚雷	1	1	0	0
113kgバクダン炸弾	2	0	0	2

搭載
価格 2300

標緻闘士式X
ボーファイターX

速度	燃料	索敵
13	144	6

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機関砲	11	11	16	11
ロケットダン火箭弾	0	4	0	4
ギョライ魚雷	1	1	0	0
113kgバクダン炸弾	2	0	0	2

搭載
価格 2400

蘇莫式 S-35 中戰車

Somua Char 1935 S

1930年代初期，蘇莫公司依照騎兵步隊的ＡＭＣ規格，接受開發之委託。經過性能測試之後就成為「ＡＭＣ蘇莫ＡＣ３」而制式化。1935年就決定把這種戰車當作法軍的標準型中戰車使用，名稱變更為『Ｓ－35戰車』。裝甲是全鑄造製，最大厚度有60mm，車體是用３種鑄造製的配件所構成，用鉚釘接合完成。這點也構成這類戰車的缺點之一。一旦砲彈擊中結合部，戰車就會有解體的危險性。懸吊裝置是使用裝甲包覆、和Ｄ－２戰車及Ｂ１重戰車差不多一樣的ＡＰｘ１ＣＥ鑄造炮塔裝備了47mm砲ＳＡ35和同軸機槍可和主砲不同個別地朝左右10度移動。但是１人用砲塔的缺點，本車也仍未改進。雖然有這２大缺點，不過在當時仍比任何德國戰車優秀，由於用兵戰術上的問題—騎兵部隊為了偵察任務的關係就將其分為小部分散開，所以無法避免遭個別毀滅。法國停戰以前共生產了約500，而且在1940年也另外製造了強化引擎的Ｓ－40。部分配備給戴高樂的第４戰車師團，在５月16日的蒙柯尼的反擊戰中相當活躍。由於停戰被德國接收，除了作為Ｈ－39輕戰車部隊的指揮車使用外，也移轉給羅馬尼亞和義大利等國。

〈蘇莫式Ｓ-35　資料〉

全長：5.38m、全寬：2.12m、路上最高速度：40km/h、武裝：47mm砲×1、7.5mm機關槍×1。

地中海鐵工・造船廠　2C 重戰車

Forges et Chantiers de la Mediterran]e Char 2C

在法國，最初期的戰車香特・卡蒙(Saint Chamond) 及先令德(Sehneider)都是擁有不能越過戰壕的缺點。1916年ＦＣＭ公司遂開始著手開發，隔一年完成了試驗戰車，這種戰車叫１Ａ戰車，最高速度是6.4 km/h，裝備75mm砲。而次一代的１Ｂ戰車，裝備105mm砲，這些戰車都是試驗車而已，最後被進化的２Ｃ戰車給取代。這種戰車本在1919年以前預備要生產300輛，因為第一次大戰結束，僅只完成10輛，1921年配屬給第51戰車大隊。本車在車體的前後有旋轉砲塔，在前部裝備了８mm機槍，而且在車體的兩側前方裝備了８mm機槍。引擎是德國製的，當初是裝置200馬力的梅北其引擎，從來換裝為250馬力的麥巴哈引擎，但是車重68噸，所以馬力稍嫌不足。不過按照當初預定的戰壕戰其速度是足够的。為了增強越壕能力而有著長車體，故車體有6.25m之長。到了1939年以前，這些戰車還處於能使用的狀態，但是在用火車開往戰場途中大部分被德國空軍所擊毀。

〈２Ｃ重戰車　資料〉

全長：10.27m、全寬：2.95m、路上最高速度：12km/h、武裝：75mm砲×1、8mm、機關槍×4。

戰鬪轟炸機

旋風式 ワールウィンド	速度 13	燃料 90	索敵 4		
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	8	4		
	227kgバクダン炸弾	1	2		
搭載	NOT	0	0		
価格 2000	NOT	0	0		

颶風式ⅡD ハリケーンⅡD	速度 12	燃料 48	索敵 4		
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	9	5		
	40mmキカンホウ機関砲	4	2		
搭載	NOT	0	0		
価格 1700	タンク副油箱	0	1		

颶風式Ⅳ ハリケーンⅣ	速度 13	燃料 48	索敵 14		
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	9	5	5	5
	227kgバクダン炸弾	0	0	2	0
搭載	40mmキカンホウ機関砲	4	2	0	0
価格 1800	タンク副油箱	0	1	0	1

颱風式ⅠA タイフーンⅠA	速度 14	燃料 72	索敵 4		
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	9	5	5	
	113kgバクダン炸弾	0	0	2	
搭載	NOT	0	0	0	
価格 2000	タンク副油箱	0	1	0	

颱風式ⅠB タイフーンⅠB	速度 14	燃料 72	索敵 4		
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	8	4	4	4
	454kgバクダン炸弾	0	0	2	0
搭載	ロケットダン火箭弾	0	0	0	4
価格 2100	タンク副油箱	0	1	0	0

風暴式Ⅴ テンペストⅤ	速度 14	燃料 84	索敵 4		
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	9	5	5	5
	454バクダン炸弾	0	0	2	0
搭載	ロケットダン火箭弾	0	0	0	4
価格 2400	タンク副油箱	0	1	0	0

艦上戰鬪機

海上闘士式 シークラジエイタ	速度 12	燃料 54	索敵 3		
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	9			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 1800	NOT	0			

海上颶風式Ⅰ シーハリケーンⅠ	速度 13	燃料 48	索敵 3		
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	6			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 1800	NOT	0			

海上颶風式Ⅱ シーハリケーンⅡ	速度 13	燃料 54	索敵 3		
	武装	A	B	C	D
	7.7mmMG	6			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 1800	NOT	0			

海火式ⅡC シーファイアⅡC	速度 14	燃料 72	索敵 3		
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	8	4	4	
	227kgバクダン炸弾	0	0	1	
搭載	NOT	0	0	0	
価格 2000	タンク副油箱	0	1	0	

蘇聯軍 ソビエト

隨著冬季氣候的來臨、及在德意志帝國前也擁有與其抗衡的壓倒性物質的蘇聯軍。其所擁有的機械部隊、及牢不可破的飛機實力，即使和德軍對峙，也絕不遜色。在此，將針對蘇聯武器的真面目，進行說明。

波利卡波夫 I-15/153

Polikarpov I-15/153

從I－2以來，蘇聯軍的制式戰機，全部都由尼古拉．N．波利卡波夫設計。從1933年夏天，把當時制式戰鬪機I－5的後繼機，開發出複翼機的TsKB 3 ，單翼機的TsKB 12。其中，TsKB 3在1933年10月，原型機完成，屬於木金混合片持式I型翼間支柱，性能及操作都非常優異，立刻成為制式被採用，命名為I－15開始進行量產。西班牙內戰時，有550 架以上供應西班牙政府軍。在1939年10月30開始的冬季戰役（蘇聯、芬蘭之戰），雖已屬於舊式的飛機，但也有相當數量的飛機加入戰爭。同時，德蘇之戰初 期，也有少數作為地面攻擊用，到了1934年，又強化引擎’同時也裝上保護駕駛員的防護裝甲I－15 bis 被開發出來。除了和前型活躍外，在諾門罕事件時，也和日本的97式戰鬪機進行戰鬪。此外，本機在二次世界大戰爆發時，仍屬於蘇聯的第一線戰鬪機，一直活躍到1941年底。之後，本機開發成時速是世界上最快的複翼機而聞名的I－153 。這種飛機仍留下濃厚的I－15的形象，並更加強引擎，起落架也改為伸縮式，以減少空氣阻力。據說，本機在諾門罕事件在對抗日軍的97式戰鬪機，最為饒勇善戰。德蘇之戰初 期，還有多數被使用。總生產量包括I－15／I－153 共有6000架以上。

〈I-153 資料〉

全長：6.35m、全寬：10.2m、最大速度：430km/h、武裝：7.62mm×4

波利卡波夫 I-16

Polikarpov I-16

I－16是屬於世界上首先生產的伸縮式起落架單翼機的制式飛機。在1933年31日，屬本機試製機的TsKB 12開始試飛時，讓全世界都刮目相看。該機屬於木金混合構造，起落架則屬於手動伸縮式裝置。開始量產後，邊進行改良邊生產，在10年間約生產了20,000架以上。首次加入實際戰鬪是西班牙內戰。從1937年秋天，約有480 架交給西班牙政府軍，得到“蒼繩”或“老鼠”的綽號。在1939年夏天的諾門罕事件，和日軍的97式戰鬪機。在外蒙上空展開空前的大空戰。特別是本機的9 mm防彈裝甲板及重武器，簡直就讓日軍有束手無策之感。不過、日軍的評價是俯衝性能優越，但空戰性能極為拙劣。然而，本機的全盛期是到二次世界大戰之前，也就是說，到1941年 6 月22日德蘇之戰開始時，已經輪為舊式飛機。之後就改為地面支援及地面攻擊，一直活躍到1943年夏天其前線的任務才告終止。

〈I-16 10型 資料〉

全長：6.07m、全寬：9.00m、最大速度：464km/h、武裝：7.62mm×4

運輸機

孟買式 ボンベイ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	90	1	可	900

武装	A	B	C	D
NOT	0	0		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
7.7mmMG	4	0		

阿比摩爾 アルビマール

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	162	1	可	1200

武装	A	B	C	D
グライダー滑翔機	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
7.7mmMG	4	2		



約克 ヨーク

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	252	1	可	1500

武装	A	B	C	D
NOT				
NOT				
NOT				
NOT				

艦攻撃機

鴎式 スキュア

速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	120	3		1700

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	6			
227kgバクダン炸弾	2			
NOT	0			
NOT	0			

鳧式 フルマー

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	126	3		2000

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	3	0	6	
227kgバクダン炸弾	1	0	0	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	

火蝿式 ファイアフライ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	132	3		2300

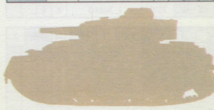
武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ機關砲	4	4	8	
454kgバクダン炸弾	2	0	0	
127ロケット火箭	0	4	0	
NOT	0	0	0	

局地戦闘機

挑戰式 デファイアント

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	48	4		1500

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			



轟炸機

范布登 ハンプデン

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	114	2		1200

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	3	0	0	
227kgバクダン炸弾	0	8	0	
ギョライ魚雷	0	0	2	
7.7mmMG	8	8	8	

懷特利Ｖ ホイットリーＶ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	144	2		1800

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	6	0	0	
227kgバクダン炸弾	0	12	0	
グライダー滑翔機	0	0	1	
7.7mmMG	8	8	2	

懷特利Ⅰ ウェリントンⅠ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	108	2		2400

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	4	0		
227kgバクダン炸弾	0	8		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

威靈頓Ⅱ ウェリントンⅡ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	216	2		2700

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	4	0		
227kgバクダン炸弾	0	8		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

威靈頓Ⅲ ウェリントンⅢ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	216	2		3000

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	4	0	0	
227kgバクダン炸弾	0	8	0	
ギョライ魚雷	0	0	2	
7.7mmMG	8	8	8	

司提靈式Ⅰ スターリンクⅠ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	72	2		3000

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	9	0		
227kgバクグン炸弾	0	18		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

司提靈式Ⅲ スターリンクⅢ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	120	2		3300

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	9	0	0	
227kgバクダン炸弾	0	18	0	
グライダー滑翔機	0	0	1	
7.7mmMG	8	8	0	

哈利發克斯式Ⅰ ハリファックスⅠ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	144	2		3600

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	10	0		
227kgバクダン炸弾	0	20		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

哈利發克斯式Ⅲ ハリファックスⅢ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	96	2		3900

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	10	0	0	
227kgバクダン炸弾	0	21	0	
グライダー滑翔機	0	0	1	
7.7mmMG	8	8	2	

曼徹斯特 マンチェスター

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	174	2		2400

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	6	0		
227kgバクダン炸弾	0	20		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

蘭卡斯特式Ⅰ ランカスターⅠ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	174	2		4200

武装	A	B	C	D
6バクダン炸弾	12	0		
227kgバクダン炸弾	0	24		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

拉瓦契金 LaGG-3
Lavochkin LaGG-3

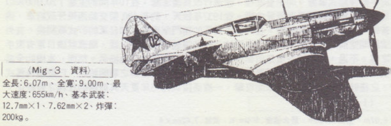
此乃蘇聯空軍根據1938年的計劃，由全名塞米央、亞歷西比基，拉瓦契金、和以前搭檔亞力山大・雅克利夫分手後，所開發出的Ｉ－22。這是、因為蘇聯空軍的飛機名稱進行變更，又把名稱改為LaGG－1。從1940年開始進行量產。然而，初期型未交接前，又進行一連串構造上的變更，最後以LaGG－3開始進入量產線上，量產機在1941年初開始交給軍方。本機的特徵，除了操縱舵面部是屬於金屬骨架構造外，其餘全是木製的，外板是由層板貼上蒙布。本機在芬蘭作戰時，以及初期的德蘇之戰時，都非常活躍。特別是德蘇之戰開始時，9小時內約有1200架蘇聯軍機被破壞（其中800架在地上被擊毀）。之後仍然受到極大打擊，使蘇聯軍一度被逼到無機可用的地步。然而，只有本機可以在短時間內投入戰場，對於戰線維持有極大的貢獻。1942年初，成為蘇聯的主力戰機，主要用在低空作戰及地面支援作戰。本機一直持續生產到1942年夏天以La－5為止。屬於蘇聯飛機共通特徵的單純構造和極堅固的蘇聯戰機。

〈LaGG－3　資料〉

全長：8.86m、全寬：9.80m、最大速度：560km/h、基本武裝：20mm×1、12.7mm×3

米高揚・格魯維其 MiG-3
Mikoyan-Gurevich MiG-3

聞名的阿騰・朱高揚及格魯維其搭檔的「米格」設計國，所設計的第一座Mig－1為原型的飛機。本機的設計，使米格設計團獲得「史達林獎章」。本機的原型機Mig－1當時是用Ｉ－61的名稱。在1940年3月完成第一號機，而LaGG－1是屬於低空戰機，本機則屬於高空戰機，開始進行量產。雖然MiG－1屬於木金混合構造、速度、性能都極端優秀，可惜縱向安定極不理想，使得起落極為困難。因此，雖然生產了2100架之多，但並沒有太大的活躍。後來轉移到改良型Mig－3〔Ｉ－200〕，和前型最大的差別，是把引擎換裝為1350ｈｐ高性能引擎，並可攜帶輔助燃料槽，大大地增加航行距離。此外，又把開放式頂蓋變更為密封型頂蓋。同時，後方的視野也擴大，並增加了上反角，以謀求安定性。到了1941年後期開始執行任務，在5000公尺的高度可發揮出最好的性能。但在低空時，和德軍戰鬪機比較之下，操縱性及速度都不如德軍飛機，只好把這個任務讓給更優良的Yak－1，而當做超高度領域的戰術偵察機等來使用。到了1943年底，又被轉到後方部隊，雖然生產了9千架。到1941年後期，為了製造其它更優秀的飛機，而結束生產。



〈Mig－3　資料〉

全長：6.07m、全寬：9.00m、最大速度：655km/h、基本武裝：12.7mm×1、7.62mm×2、炸彈：200kg。

蘭卡斯特式Ⅱ ランカスターⅡ	速度	12	燃料	234	索敵	2
	武装		A	B	C	D
	Bバクダン炸弾		12	0		
	227kgバクダン炸弾		0	24		
搭載	NOT		0	0		
価格 3900	7.7mmMG		8	8		

蘭卡斯特式Ⅲ ランカスターⅢ	速度	12	燃料	234	索敵	2
	武装		A	B	C	D
	Bバクダン炸弾		12	0		
	227kgバクダン炸弾		0	24		
搭載	NOT		0	0		
価格 4200	7.7mmMG		8	8		

装甲車

恒伯式Ⅰ ハンバーⅠ	速度	8	燃料	65	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	15mmキカンホウ機関砲		8			
	7.92mmMG		4			
搭載	NOT		0			
価格 200	NOT		0			

恒伯式Ⅳ ハンバーⅣ	速度	8	燃料	65	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	37mmホウL53 砲		6			
	7.92mmMG		4			
搭載	NOT		0			
価格 300	NOT		0			

達姆勒式Ⅰ ダイムラーⅠ	速度	8	燃料	58	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	2 Pdr ホウ 砲		6			
	7.92mmMG		4			
搭載	NOT		0			
価格 250	NOT		0			

AEC Ⅰ	速度	7	燃料	65	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	2 Pdr ホウ 砲		6			
	7.92mmMG		5			
搭載	NOT		0			
価格 300	NOT		0			

AEC Ⅱ	速度	7	燃料	65	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	6 Pdr ホウ 砲		5			
	7.92mmMG		5			
搭載	NOT		0			
価格 350	NOT		0			

AEC Ⅲ	速度	7	燃料	65	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	75mmホウQF 砲		4			
	7.92mmMG		5			
搭載	NOT		0			
価格 400	NOT		0			

軽戦車

MK.Ⅱ	速度	6	燃料	49	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	7.7mmMG		6			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 300	NOT		0			

MK.Ⅲ	速度	6	燃料	49	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	7.7mmMG		6			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 300	NOT		0			

雅克利夫 Yak-1/7

Yakovlev Yak-1/7

這是屬於亞力山大・亞可夫列夫的首次作品，根據LaGG－1、Mig－1同計劃下進行設計。原型機I－26從1940年夏天進行飛行，被歸為YaK－1而制式化。到1941年6月開始生產，9個月之後被配備在戰場上。主翼的構造是木製，機體則用鋼管與木的混合，再用合板或蒙皮而成。之後，就換裝為頂蓋突出的Yak－1M，並強化了引擎。所以，和初期型的飛機有相當大的不同，和Yak－9的中間機種相當接近的Yak－7B開始生產。而其它把Yak－1複座化的練習機UT－26改裝為戰鬪機進行量產，被稱為Yak－1U，而引擎強化型的就稱為Yak－7U，Yak系列總數生產了超過30,000架以上，駕駛性非常好，速度和武裝都非常出色。在整個二次世界大戰中，由於德蘇之戰而活躍。

〈Yak-1 資料〉

全長：8.55m、全寬：10.03m、最大速度：586km/h、基本武裝：20mm×1、12.7mm×2

拉瓦契金 La—5/7

Lavochkin La—5/7

1941年底，彌補屬於LaGG－3的弱點，換裝為M－82系的空冷式引擎測式結果，低空比德軍的Bf 109F還快40km/h以上，爬升力及運動性能也極好，因而被作為新型的低空攔截機LaGG－5，並裝上LaGG－3的引擎來開始生產。這僅僅屬於臨時應急的測試而已。不久，突出型頂蓋的La－5開始生產，並在1942年秋天，在史達林格勒戰場上登場。該機對於地面攻擊發揮了極大威力。在低空速度及旋轉性能都超越德軍戰機。1943年後，裝上了馬力更大的引擎的La－5FN開始服役，並且，構造機體全改為金屬，成為木金混合，也增加了燃料的容量。該機在1943年7月的庫爾斯克戰役中也大量出擊，誕生了許多空戰英雄。共生產了約一萬架左右，和Yak系統同樣成為大戰後期的主力，送到各個戰場。製造La－5FN約一年之後，和該機同樣屬於M－82FN引擎加強了馬力，並增加一門20mm機槍的La－7被開發出來，機體的形狀更加進化符合空力學，飛行性能也大大向上。該機在蘇聯的空軍戰機中，占了舉足輕重的地位，例如蘇聯最偉大的空戰英雄伊旺・科捷多夫（擊落62架）的座機而聞名。La系統成功的主要原因是以木材為主體的淳樸堅固的結構。在東部戰線發揮了極大的實用性，量產也頗容易。此外，駕駛性能良好和極高的安定性，是極受蘇聯空戰英雄們喜愛的一種飛機。

〈La-5 資料〉

全長：8.86m、全寬：9.80m、最大速度：560km/h、基本武裝：20mm×1、12.7mm×3

MK. V

速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	46	4		350

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

MK. VIA/B

速度	燃料	索敵	搭載	価格
7	46	4		400

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

MK. VIC

速度	燃料	索敵	搭載	価格
7	46	4		400

武装	A	B	C	D
15mmキカンホウ機関砲	6			
7.7mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

斯陶特式 I スチュアートI

速度	燃料	索敵	搭載	価格
7	35	4		400

武装	A	B	C	D
37mmホウL54 砲	10			
7.62mmMG	4			
NOT	0			
NOT	0			

斯陶特式 III スチュアートIII

速度	燃料	索敵	搭載	価格
7	35	4		400

武装	A	B	C	D
37mmホウL53 砲	11			
7.62mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

斯陶特式 V スチュアートV

速度	燃料	索敵	搭載	価格
7	41	4		400

武装	A	B	C	D
37mmホウL54 砲	12	0	0	0
7.62mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

戦車

M3格蘭将軍式 M3グラント

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	45	2		500

武装	A	B	C	D
75mmホウL31 砲	4			
37mmホウL54 砲	18			
7.62mmMG	15			
NOT	0			

M3李式 M3リー

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	45	2		500

武装	A	B	C	D
75mmホウL40 砲	5			
37mmホウL54 砲	18			
7.62mmMG	10			
NOT	0			

薛曼式 II シャーマンII

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	45	2		650

武装	A	B	C	D
75mmホウL40 砲	9			
12.7mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

薛曼式 IIA シャーマンIIA

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	41	2		700

武装	A	B	C	D
76mmホウL52 砲	7			
12.7mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			

雅克利夫 Yak-9

Yakovlev Yak-9

將Yak－1及7B的續航距離向上提高，翼樑改以輕合金金屬製，並把翼內燃料容量加大起來，從這方面開始進行開發成為Yak－9。除把座艙移到後方，並把散熱器向前移之外，其餘大體上和Yak－7B相同。本機從1942年8月開始配備，同年10間史達林格勒戰線首次登場，並持續進行改良。因此，連續有加裝了12、7mm機關槍一挺M型、及可裝載到600公斤炸彈的B型和輕量化的L型等各種新型飛機。其中，特別重要的新形式是T型和D型。例如Yak－9T搭載了可作地面攻擊用的37mm砲，這種飛機的對地面攻擊，特別是對裝甲車輛，發揮了十足威力。至於Yak－9D則減少20mm的機關炮一門，及12、7mm的機關槍一挺。相反地，增加了600ℓ的燃料。因此，其最大續航距離遠達1420km，可以從英國本土起飛。在蘇聯、義大利間來回轟炸，並可對羅馬尼亞油田進行轟炸，對於保護美國的轟炸機隊，得到了極大的好評。此外，在蘇聯的戰場上，也被配備在各國部隊當中，例如：波蘭人所組成的第一支華沙戰鬥團、及法國的諾曼第尼緬戰鬥機大隊，比P－39及颶風式戰鬥機獲得更好的評估。因此，Yak－9在二次世界大戰中，占了屬於Yak－系統的大部分生產量，在低空的輕快性得到駕駛員們更大的好評。

〈Yak-9D 資料〉

全長：8.55m、全寬：10.03m、最大速度：600km/h、基本武裝：20mm×1、12.7mm×1

雅克利夫 Yak-3

Yakovlev Yak-3

Yak－3可說是為了低空戰鬥所開發出來的單座戰機。基本上是利用Yak－1M的機身，裝上了M－105PF引擎。因此，它的運動性能，特別是在中高度（3000m高左右）發揮極優秀的成績。如：噴火式戰機，Bf－109G、FW－190A等，與其它國家的第一級戰鬥機比較起來爬升力、駕駛性、皆有過之而無不及。比起Yak－9寬度和翼面積都較小，利用層板貼起來的機身表面，塗上了厚厚的塗料，看起來更壯觀。本機和Yak－9同時進行設計，並從1943年6月開始投入實際戰鬥，前後生產了將近5000架。雖然主要是用在地面攻擊，但也用在低空攔截，保衛轟炸機、運輸機等等，功能極為廣範。此外，被派遣在蘇聯境內的外國部隊，到大戰末期也在使用本機。

〈Yak-3 資料〉

全長：8.50m、全寬：9.20m、最大速度：648km/h、基本武裝：20mm×1、12.7mm×2

史霍 Su-2

Sukhoi Su-2

1936年，屠波烈夫的開發局，針對高速偵察及輕型轟炸機，開始進行開發單引擎中翼的ANT51。然而，因為性能極不理想，於是到了1939年就不再進行設計，並由設計團一分子的帕貝・史霍負責進行新型式的開發。所完成的機身屬於全為金屬性的複座單引擎飛機的BB1，機翼改為低翼，並強化引擎，再改良為伸縮式主輪。因此，最高時速提高了50km/h。該機從1940年開始生產，到了1941年被改稱為Su－2，開始裝載590hp的M－88引擎。然而，生產了100多架後，快速換裝為1400hp的M－82引擎。雖然時速得以提升，但由於重量增加，只得犧牲其它方面的性能。本機由於軍方不重視轟炸機，和試作時不斷發生試飛錯誤的狀況，結果花上4年以上的設計時間。由於，到了德蘇之戰開始時，本機已淪為舊型式，遇到重創。因此在1942年只得將其地位讓予IL－2，從前線徹退下來。

〈Su-2 資料〉

全長：10.25m、全寬：14.30m、最大速度：485km/h、基本武裝：7.62m×5、炸彈：600kg

薛曼式Ⅲ シャーマンⅢ

速度	燃料	索敵
6	49	2

武装	A	B	C	D
75mmホウL40砲	10			
12.7mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	650

薛曼式Ⅴ シャーマンⅤ

速度	燃料	索敵
5	38	2

武装	A	B	C	D
75mmホウL40砲	10			
12.7mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	600

火蠅式Ⅱ ファイアフライⅡ

速度	燃料	索敵
5	45	2

武装	A	B	C	D
17Pdrホウ砲	8			
7.62mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	800

火蠅式Ⅴ ファイアフライⅤ

速度	燃料	索敵
5	38	2

武装	A	B	C	D
17Pdrホウ砲	8			
7.62mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	800

歩兵戦車

MKⅡA10

速度	燃料	索敵
3	40	2

武装	A	B	C	D
2Pdrホウ砲	9			
7.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	600

戦士Ⅰ型 マチルダⅠ

速度	燃料	索敵
3	38	2

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	13			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	600

戦士Ⅱ型 マチルダⅡ

速度	燃料	索敵
3	51	2

武装	A	B	C	D
2Pdrホウ砲	7			
7.92mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	700

華倫式Ⅰ バレンタインⅠ

速度	燃料	索敵
3	39	2

武装	A	B	C	D
2Pdrホウ砲	8			
7.92mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	800

華倫式Ⅶ バレンタイン

速度	燃料	索敵
3	37	2

武装	A	B	C	D
6Pdrホウ砲	5			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	800

華倫式ⅩⅠ バレンタインⅩⅠ

速度	燃料	索敵
3	37	2

武装	A	B	C	D
75mmホウQF砲	5			
7.92mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	800

伊留申 IL-2

Ilyushin I 1-2

ＩＬ－２俗稱「裝甲攻擊機」是在二次世界大戰中，最有名的軍機之一。1938年，伊留申開發局開始進行開發TSKB55〔ＢＳｈ２〕。屬於複座的木金混合機身，在機身前端及各重要部位，都裝上了700 kg以上的裝甲板。由於原型機的縱向安定及引擎的馬力有問題，於是就開始進行根本上的改良設計，並製成了TsKB 57，把其改稱為ＩＬ－２，於1940年10月開始正式採用。本機的成員為１人。因此，續航距離、速度倒是增加了。它的最大特徵簡直令人難以置信，其堅固及強有力的武裝皆是前所未見，裝甲平均是４～８㎜，機身後方達13㎜，據説是20㎜以上的砲火，才可能將其擊落，頂蓋也做了防範措施，裝甲厚度有65㎜。此外，20㎜機關砲２門、機關槍２挺，也增加了炸彈的搭載量。因此，ＩＬ－２從1941年夏天，開始向部隊進行配備，對德軍的戰車隊發揮了極大的效果。特別是從９～10月間，在莫斯科的戰果更是輝煌。據説，史達林還曾向工廠發電報，內容是「紅軍像需要糧食般地需要ＩＬ－２」。但ＩＬ－２對於來自後方的攻擊，則無從防護，遂將之改為複座化，並設為後部機槍座。此外，武裝也改為23㎜，加強了引擎。本型的新飛機從1942年７月加入戰鬪，後來又發展能貫穿豹式、虎式重裝甲車的37㎜砲。將之搭載在機身上，總生產量超過36,000架，德軍稱之為『黑色死神』非常害怕，而蘇聯軍本身卻稱為『飛行戰車』，對德國役時投入使用。此外，本機的設計者Ｓ・Ｖ伊留申也得到了蘇聯勞動英雄獎。



〈Ｉ 1-2ｍ３ 資料〉

全長:60.7m、全寬:9.00m、最大速度:404km/h、基本武裝:23㎜×2、7.62㎜×3、炸彈:600kg

伊留申 IL-10

Ilyushin I 1-10

ＩＬ－10被認為裝甲攻擊機的最後型式。根據ＩＬ－２把發動機再換裝更強有力的ＡＭ42液冷式引擎、主翼及水平尾翼的構造也受到根本的改良，連起落架也改變了、尾輪改為伸縮式、武裝也加強，是作了一連串修改的地面攻擊機，新裝上的３門20㎜加農砲，也能充分地射入貫穿裝甲車。試作機於1944年夏天完成，可説是非常緩慢。而量產機登場時，戰爭的勝負已十分明顯，經過測試，結果相當優良，因此即時進入量產。到二次世界大戰開始配備任務，本機的設計者伊留申因此還得到史達林獎。本機並一直持續到1954年並在蘇聯本國及其衛星國內長年服役。韓戰時並曾經為北韓戰機。

〈Ｉ 1-10 資料〉

全長:11.30m、全寬:13.54m、最大速度:500km/h、基本武裝:20㎜×3、7.62㎜×2

皮特利亞可夫 Pe-2

Petlyakov Pe-2

為V・M・皮特利亞可夫在二次大戰的蘇聯軍機中以高空双引擎戰鬪機VI－100而開發，到中途又改為高空轟炸機。1993年，原型機開始服役，但由於發現高空瞄準設備不够充分，於是把渦輪增壓器拿掉，改為俯衝式轟炸機，從1940年6月開始進入量產，並改為Pe－2。本機是二片垂直尾翼的全金屬性低單翼機，再加上有18個以上的駕駛裝置系統、及大幅度的電流自動系統。Pe－2的俯衝性能極為優秀，駕駛性的操作上也相當安定，但是一旦操作不當，就容易造成旋轉下降。至於易於降落，那也是長處之一。再者，攔截式戰鬪機的Pe－3bis 從1941年冬季也開始各自進入生產，但由於没有得到太大的戰果，只進行了少數就停止生產。到了1942年初，德軍的Bf 109 G登場，使得本機遭遇到極大的損害。為了要對抗德軍，遂在FT上方開發槍塔，從同年6月間，在當時對所有PE－2的飛機都安裝槍座。到了1943年，也對機身本身進行改良，改裝了M－105 PF引擎。其它尚有長程偵查機與練習機等等。例如：從1944年進入量產的攔截式戰鬪機Pe－2I，也可以搭載3t的炸彈。本機在1944年，設計者皮特利亞可夫死於Pe－2的空難後，仍持續著手進行改良，前後共生產了11,000架以上，和IL－2同屬蘇聯戰略轟炸機隊的主力，戰後也在蘇聯及其附庸國中，長時間使用。

Pe-2　資料

全長:12.66m、全寬:17.16m、最大速度:540km/h、基本武裝:12.7mm×4

伊留申 IL-4

Ilyushin I 1-4

二次世界大戰中，蘇聯軍使用得最頻繁的轟炸機，就是IL－4。開始時的原型機DB－3。從1933年進行開發，到了1937年，開始進行量產，本機成為蘇聯長程轟炸機隊的主力。不久，又進行徹底修改。到了1939年，DB－3F完成，機身前部完成重新設計，裝上有很多強化樹脂的流線型，也是屬於金屬性的低單翼双引擎式飛機。機身堅固，火力強大，並擁有非常優越的性能，因此立刻進入正式生產，到1940年時，配備部隊裏去，並改稱IL－4。本機隨著德蘇之戰開始，被空、海軍使用。在1941年8月8日，蘇聯軍首次使用本機，向柏林進行空襲。在當時，由於蘇聯當局一切以戰鬪機的生產為優先，加上工廠的疏散等等，生產量可說是處於停止的狀態，特別是金屬等戰略物資缺乏，因此重新設計可大量使用的木製部分，於一年後又開始進行生產。後期的生產呈現極為順利的情況。後來，強化引擎的改良型也出現了。1944年生產結束為止，共生產了6000架以上。蘇聯海軍並把本機改裝為可以裝載魚雷、或偵查功能、或是投擲水雷等使用。戰後九年仍作為現役戰機使用。直到1950年後半為止，在蘇聯附庸國當中，仍把本機作為練習機，牽引滑翔機之用。

I1-4　資料

全長:14.82m、全寬:21.44m、最大速度:410km/h、基本武裝:7.62mm×3　炸彈:2500kg

邱吉爾式Ⅰ チャーチルⅠ	速度	4	燃料	45	索敵	2
	武装	A	B	C	D	
	2Pdr ホウ砲	15				
	7.62mm ホウ砲	6				
搭載	7.92mmMG	4				
価格 1000	NOT	0				

邱吉爾式Ⅲ チャーチルⅢ	速度	4	燃料	40	索敵	2
	武装	A	B	C	D	
	6Pdr ホウ砲	8				
	7.92mmMG	7				
搭載	NOT	0				
価格 1100	NOT	0				

邱吉爾式Ⅵ チャーチルⅥ	速度	4	燃料	40	索敵	2
	武装	A	B	C	D	
	75mm ホウ砲	8				
	7.92mmMG	7				
搭載	NOT	0				
価格 1200	NOT	0				

邱吉爾式Ⅶ チャーチルⅦ	速度	3	燃料	39	索敵	2
	武装	A	B	C	D	
	75mm ホウQF 砲	8				
	7.92mmMG	7				
搭載	NOT	0				
価格 1200	NOT	0				

駆逐戦車



射手式 アーチャー	速度	4	燃料	48	索敵	1
	武装	A	B	C	D	
	17Pdr ホウ砲	6				
	NOT	0				
搭載	NOT	0				
価格 700	NOT	0				



対戦車自走砲



教會執事型 Deacon	速度	5	燃料	50	索敵	1
	武装	A	B	C	D	
	6Pdr ホウ砲	4				
	NOT	0				
搭載	NOT	0				
価格 350	NOT	0				

烏爾巴因 ウルバイン	速度	6	燃料	51	索敵	1
	武装	A	B	C	D	
	76mm ホウL52 砲	5				
	12.7mmMG	5				
搭載	NOT	0				
価格 500	NOT	0				

阿基里斯 アキリーズ	速度	6	燃料	51	索敵	1
	武装	A	B	C	D	
	17Pdr ホウ砲	5				
	12.7mmMG	5				
搭載	NOT	0				
価格 550	NOT	0				

巡航戦車

MK Ⅰ A9

速度	燃料	索敵
5	49	2

武装	A	B	C	D
2Pdr ホウ砲	10			
7.7mmMG	4			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：600

MKⅢA13

速度	燃料	索敵
6	43	2

武装	A	B	C	D
2Pdr ホウ砲	9			
7.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：650

MKⅣA13Ⅱ

速度	燃料	索敵
6	39	2

武装	A	B	C	D
2Pdr ホウ砲	9			
7.92mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：650

十字軍Ⅰ式 クルセイダーⅠ

速度	燃料	索敵
5	41	2

武装	A	B	C	D
2Pdr ホウ砲	11			
7.92mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：700

十字軍式Ⅱ クルセイダーⅡ

速度	燃料	索敵
5	41	2

武装	A	B	C	D
2Pdr ホウ砲	11			
7.92mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：700

十字軍式Ⅲ クルセイダーⅢ

速度	燃料	索敵
5	41	2

武装	A	B	C	D
6Pdr ホウ砲	5			
7.92mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：750

克倫威爾Ⅳ クロムウェルⅤ

速度	燃料	索敵
7	53	2

武装	A	B	C	D
75mmホウQF砲	6			
7.92mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：800

克倫威爾Ⅶ クロムウェルⅦ

速度	燃料	索敵
6	53	2

武装	A	B	C	D
75mmホウQF砲	6			
7.92mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：800

挑戦者 チャレンジャー

速度	燃料	索敵
5	47	2

武装	A	B	C	D
17Pdr ホウ砲	6			
7.92mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：900

彗星式 コメット

速度	燃料	索敵
6	45	2

武装	A	B	C	D
77mmホウQF砲	6			
7.92mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載：

価格：900

愛兹霍司克汽車製造廠　BA-6裝甲車
Izhorsk Motor Factory BA-6 Aromured Car

在1932年被作為ＢＡ－27裝甲車的後繼型，開始進行開發的重裝甲車。開始的型態被稱為ＢＡ－１，是以福特卡車的車身底盤為基礎而生產。但由於性能不理想，只有試作就結束了。到了1934年，利用ＧＡＺ－ＡＡＡ卡車（６×４）的車身來生產ＢＡ－３裝甲車，這種裝甲車的砲塔和Ｔ－26M1933的輕型戰車的砲塔完全一樣。因此，火力也和當時的戰車處於同等地位。然而，由於機動性明顯不足，因而有搭載了新型的傳動裝置，有著輕量化車身的ＢＡ－６誕生。而ＢＡ－６也有因砲塔形狀不同的衍生型存在，除了西班牙內戰外，也輸出到土耳其。和本機的後繼機ＢＡ－10一樣，直到德蘇之戰的中期為止都很活躍。

〈BA-6　裝甲車資料〉

全長：4.694m、全寬：1.999m、路上最高速度：56km/h、武裝：37㎜砲×1、7.62㎜機關槍×1

GAZ汽車製造廠　BA-64裝甲車
GAZ Motor Factory BA-64 Aromured Car

在德蘇戰役中，由於蘇聯以製造戰車、火砲、飛機為優先。因此，對於吉普車、卡車類的生產無法兼顧，裝甲車也是一樣。唯有ＢＡ－64被作為新型式裝甲車，是裝甲車當中，唯一被新開發出來的。而ＢＡ－64的武裝，只有一挺機關槍，成員２人，其ＧＡＺ－64（蘇聯式吉普車）車身是模仿了德國的４輪裝甲車的裝甲形式，將其裝在車體上而形成的裝甲車。但和德軍的４輪裝甲車不同的是。由於考慮到生產性，遂把引擎裝在前面以求統一性。這種現象不僅發生在本車而已，到1960年後期，ＢＲＤＭ的登場為止，仍屬於蘇聯裝甲車的共通方式。在1942年被採用為指揮官用的偵察車，以及專門連絡用的車輛。但是，生產極少就結束了。這是因為ＧＡＺ－64被裁定為優先，以及該車仍有許多技術上的問題而成。到了1943年時，改良型的ＧＡＺ－67被發展出來，然後根據本型，Ｂ－64Ｂ也被製造出來。和前型的差別是搭載了槍座。但武裝沒有絲毫改變。不過一部分車輛在武裝上變更搭載了12.7㎜重機槍，以及對戰車用的來福槍。本車在二次大戰中，生產了3500輛。戰後，由於受到ＢＴＲ－40的配備而退役。此外，也大量供應北韓及中共。到了1950年代，東德就根據本車型，自行發展出了ＳＫ－１的現代化車輛。

〈BA-64　裝甲車資料〉

全長：3.66m、全寬：1.53m、路上最高速度：80.5m、武裝：7.62㎜機關槍×1

卡克科夫火車製造廠　BT-5/7 快速戰車
Hharkov Locomotive Works BT-5/7 Fast Tank

被作為偵察用戰車，以及直接支援步兵用。因此，與T－26輕型戰車，同被配置在前方。一方面在1931年，蘇聯軍以機動戰為中心，要進行縱深突破作戰時，為了支援騎兵，開始著手開發快速戰車。同年初，進口了美國克里斯蒂M1931快速戰車，並搭載了蘇聯自製的砲塔，這就是BT系列的原型BT－1。1932年裝備了37mm砲，M1930的BT－2開始量產。車體構造和前型並沒有太大的差別，最大的裝甲是13mm，由於過度重視高速性能。因此，以當時的狀況來看，是屬於稍薄的裝甲，懸置仍採克里斯蒂式，並由不等間隔排起的4個大型轉輪式而成。如果把履帶拆下時，還可改裝上輪胎行駛。裝上輪胎後在路上，行駛速度可高達100 km/h。以蘇聯的路況來看，可以達到這種速度的，可說是絕無僅有。1933年，裝備有45mm戰車砲M1392的T－26所搭載的共通砲塔BT－5終於完成。然而，經過與日軍戰鬪，從T－26的報告當中，了解了鉚釘接合有明顯的缺點。因此，到了1935年，熔接接合車體的BT－7被制式化。可是、初期型的BT－7－1和BT－5搭載相同的砲塔。那是在搭載有新砲塔的BT－7－2生產前的暫定製作措施。最後型的BT－8更把引擎強化，以該系列來講，屬於最優越的戰車。但自從T－34中型戰車登場後，只有少數生產就結束了。到1941年為止，BT－7為其最高峯。本系列約生產了7000輛出來，配備在各戰車部隊的騎兵戰車團隊，成為蘇聯機械化的主力。從諾門罕事件到德蘇之戰初期為止，都非常活躍。

〈BT-7M　輕型戰車資料〉

全長：5.66m、全寬：2.29m、路上最高速度：86km/h、武裝：45mm砲×1、7.62mm機關槍×1

布爾雪維克／基洛夫製造廠　T-26輕型戰車
Bolshevik and Kirov factories T-26 Light Tank

蘇聯的紅軍機械化當局，由於自己本身的戰車開發極為緩慢，因此計劃加強生產線。遂在1930年自英國的維克斯6 t Mk.E戰車進口後，把這種改裝為本國的生產型式，開始進行製造。在1931年，擁有2個機槍座的支援步兵戰車之T－26 M1931（A型）完成，除了武裝改為7.62mm機關槍2挺外，其餘皆和原型没有太大的差別。然而，在1932年該局作了要搭載45mm戰車砲計劃的指示。因此，第2年就有了騎兵戰車M1933（B型）的誕生。該型因為要搭載45mm戰車砲，而呈現出大型化。但由於速度過慢，不適合作騎兵戰車，遂被配備在戰車部隊中。本車從1934～1935年間，和日軍在我國東北進行了小型戰鬪，發現了需強化装甲及鉚接合的危險性存在，為了使其減少中彈，便讓裝甲板呈傾斜狀，並修改為熔接接合，因而有了M1937（C或S型）被開發出來，而且主砲是採用穩定器。之後，在1939年的諾門罕事件中對日軍作戰，獲得了極大的戰果。但在對芬蘭戰時，因受對戰車來福槍的攻擊，損害加大，為了緊急應付，臨時把增加的裝甲用螺絲栓住。最大成為50mm厚的E型，已顯示了T－26的極限。隨後，到了1939年就停産、總生產數包含許多如火焰發射戰車等的衍生型共約生產有12,000輛。在1941年德蘇之戰開始時，占了全部戰車46%的最大生產量的M1933為首，大體上已經完成，成為初期戰事的核心而使用。

〈T-26M　輕型戰車資料〉

全長：4.88mm、全寬：3.41m、路上最高速度：32km/h、武裝：37mm砲×1門、7.62mm機關槍×1

火焔放射戰車



鱷魚式 クロコダイル	速度	3	燃料	39	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		カエンホウシャ火焔放射器	12			
		75㎜ホウQF砲	8			
搭載		7.92㎜MG	7			
価格	1300	NOT	0			

自走加農砲

大主教式 ビショップ	速度	3	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		25Pdr ホウ砲	4			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	1000	25Pdr ホウ砲	1			

教堂司事式 セクストン	速度	5	燃料	45	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		25Pdr ホウ砲	11			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	800	25Pdr ホウ砲	1			

対空戦車

MK.VIAA	速度	7	燃料	46	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		7.92㎜MG	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

聖徒式AA セントーAA	速度	5	燃料	41	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機關砲	7			
		7.92㎜MG	6			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

恒伯式AA ハンバーAA	速度	8	燃料	65	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		7.92㎜MG	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	250	NOT	0			

摩里斯AA モーリスAA	速度	7	燃料	60	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		40㎜ホウL48砲	6	2		
		40㎜ホウL48砲	2	6		
搭載		NOT	0	0		
価格	500	NOT	0	0		

奧德容尼基兹製造廠　T-37輕型戰車
Ordzonikidzi Factory T-37 Light Tank

T－37、是T－27的後繼型，模仿英國的維克斯A 4 E11型水陸兩用型戰車，並以T－33為基礎，所開發出來的水陸兩用戰車，從1933年開始採用。這種戰車除把福特的GAZ－AA引擎予以搭載，並把法國的AMR輕型戰車的履帶結構作組合。如果想浮在水上航行，就利用後面的螺旋槳來推進。雖然整體配置和A 4 E11型略為相似，但是砲塔位置則從左邊變到右邊。本型戰車大約生產了2400輛後，就由後繼的T－38又變更砲塔改到靠左的一邊，以高度稍微降低為其特徵，後期型用新引擎和變更傳動裝置來取代。該車約生產了1300輛，這些在二次世界大戰爆發時作為狙擊、騎兵和機械化部隊的偵查戰車。對芬蘭戰役和德蘇之戰，到1941年底為止，皆實際加入戰鬥。

〈T－37M　輕型戰車資料〉

全長：3.75m、全寬：2.10m、路上最高速度：35km/h、武裝：7.62mm機關槍×1

奧德容尼基兹製造廠　T-40,60輕型戰車
Ordzonikidzi Factory and others T-40, 60 Light Tank

在1938年，由於受到指示開發可取代T－38的偵察戰車試作品，因而有浮航型的T－30A和非浮型的T－30B被製造出來。在1939年，前者作為偵察戰車使用。擁有水密構造的車體，並有12、7mm的重機槍設備。因為引擎馬力低。因此，在水上只能有51cm/h的時速而已，裝甲也只有14mm。雖然強化了裝甲，裝備了20mm機關砲的S型也計劃出來，但也僅止於計劃，沒有正式生產。一方面是由於T－30B車身上面小，而且比T－40的成本更低廉。因此，從1941年7月開始，成為T－60和T－40並行生產，主要是預定配備在不需水陸兩用機能的部隊當中。但在德蘇之戰初期，由於蘇聯的損害情況極為嚴重。因此製造時花費太高的T－40大約只生產了230輛之後。就被迫停止生產，而以T－60為優先製造。以後的轉輪改非輪幅狀，引擎又予以強化，裝甲最後強化到30mm的改良型T－60M1942（A型）登場。到1942年9月為止，共生產了6022輛。

〈T－40　輕型戰車資料〉

全長：4.43m、全寬：2.51m、路上最高速度：45km/h、武裝：12.7mm、機關槍×1、7.62mm機關槍×1

高爾基汽車製造廠　T-70輕型戰車
Gorki Automotor Factory T-70 Light Tank

作為T－26後繼型所生產的T－50，雖然性能很優越，但由於價格過於昂貴，只生產了63輛就結束了。此外，T－60尚有速度太慢、裝甲太薄、火力太弱等等的問題存在。因此，就把這些偵察用的輕型戰車再組合起來，於是，有45mm前裝甲和裝備45mm戰車砲的T－70輕型戰車，於焉誕生。本車從1941年11月開始試製，因為在單人用的砲塔內，裝備45mm砲，使車長除了指揮之外，又兼任砲手。因此，射擊速度更慢。到了後期型時，砲塔形狀從曲面變更為平面構成的強化裝甲，二具引擎構成的T－70M被製造出來。到1943年10月為止，合計生產了8226輛。配備在戰車部隊的偵察戰車中。但在當時，已經變成非輕戰車活躍的時期。因此，隨著T－34的增加，到1944年初，就從此把此戰車從戰車旅團除名。至於後繼的T－80，也只製造了120輛而已。

〈T－70M　輕戰車資料〉

全長：5.00m、全寬：2.52m、路上最高速度：51km/h、武裝：45mm砲×1門、7.62mm機關槍×1

運輸車

M5H卡車 M5Hトラック		速度	8	燃料	60	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		NOT		0	0	0	0
		NOT		0	0	0	0
搭載	可	NOT		0	0	0	0
価格	250	ライフル来編検		4	0	0	0

AEC闘牛士 AECマタドール		速度	8	燃料	69	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		NOT		0	0	0	0
		NOT		0	0	0	0
搭載	可	NOT		0	0	0	0
価格	200	ライフル来編検		4	0	0	0

袋鼠 カンガール		速度	6	燃料	45	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		12.7mmMG		6	0	0	0
		NOT		0	0	0	0
搭載	可	NOT		0	0	0	0
価格	400	NOT		0	0	0	0

牽引対戦車砲

2pdQF砲		速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		2Pdrホウ砲		10			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	200	ライフル来編検		4			

6pdrQF砲		速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		6Pdrホウ砲		9			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	300	ライフル来編検		4			

17pdQF砲		速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		67Pdrホウ砲		9			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	500	ライフル来編検		4			

牽引高射砲

40mm高射砲 40ミリボフォース		速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		40mmホウL48砲		8	4		
		40mmホウL48砲		4	8		
搭載		NOT		0	0		
価格	400	ライフル来編検		4	4		

3inAA砲		速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		76.2mmホウ砲		7	3		
		76.2mmホウ砲		3	7		
搭載		NOT		0	0		
価格	500	ライフル来編検		4	4		

94mmAA砲		速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		94mmホウ砲		7	3		
		94mmホウ砲		3	7		
搭載		NOT		0	0		
価格	600	ライフル来編検		4	4		

基洛夫製造廠 T-28 中型戰車
Kirov factory T-28 Medium Tank

1932年，以英國的維克斯A 6 E 1 中型戰車為基本來製造，屬於蘇聯最先擁有多砲塔的中型戰車T－28，除了有初速低的762 mm砲，和可以獨立移動的機槍作為裝備的主砲塔之外，為了有能衝破敵人陣地行動、還搭載了有機槍設備的2個補助砲塔。到了1938年，把主砲從16.5mm口徑，換成26口徑72mm砲的L－10的M1938（B型）登場，在諾門罕事件中，首次投入戰役。對芬蘭之戰也曾使用，但受對戰車來福槍的反擊嚴重受創，被迫強化裝甲。因此，又再開發出M1940（C型或E型）。同時，在砲塔周圍和車身前面為中心，加強裝甲，最多厚達80mm。各型合起來約生產了600 輛。德蘇開戰時，配備在獨立戰車大隊和獨立重戰車旅。

〈T－28M　輕型戰車資料〉

全長:7.44m、全寬:2.81m、路上最高速度:37km/h、武裝:76.2mm砲×1、7.62mm機關槍×3

柯明特恩製造廠 T-34/76 中型戰車
Komintern Factory T-34/76 Medium Tank

外號「祖國」，對於防衛祖國的戰爭（德蘇戰役中，蘇方的稱法）帶來勝利。在二次世界大戰中，被認為是性能最優越的戰車，就是T－34／76。1938年，成為本車原型以及擁有BT系列同樣的行駛裝置之A－20試製戰車終於完成。但結果並不理想。於是，又重新作成了T－32中型戰車，這是由5個大型轉輪形成的克里斯蒂式的懸置，因接觸地面的壓力低，履帶寬而提高其行駛性能。此外，還擁有減少中彈機率的傾斜裝甲。經過測試的結果，成績極為優秀，於1940年6月被正式以T－34M1940中型戰車制式化。一般被稱為T－34／76A的本型戰車，主砲搭載了30.5口徑的76.2mm砲，並有最大的45mm傾斜的延壓裝甲板，以熔接方式來接合。到了1941年2月，又改良為M1941（B型），把主砲從42.5口徑轉為76.2mm來強化火力。從1941年年12月，又改良一部分為鑄造轉輪的M1942（C型），最大厚度有65mm而強化裝甲。到後來的M1943的最後生產型F型，更仔細分開。然而，最大的改變是砲塔有2個圓形的艙口特徵，及大大改善乘坐空間的新型戰車。同時，速度也加快，裝甲更被強化，這種戰車成為T－28中型戰車的後繼車。在德蘇開戰前，AB二型共627 輛，配備在西部邊境地帶的機械化兵團。戰爭剛開始時，其威力的確給了德軍極大的威脅，但可惜的是零碎投入戰場，最後被各個擊破。後來集中運用，終於挽回頹勢。直到柏林攻防戰為止，成為蘇聯軍的主力活躍，並在許多工廠生產，總生產量高達35.000輛以上。

〈T-34/76B型　戰車資料〉

全長:6.68m、全寬:3.00m、路上最高速度:53km/h、武裝:76.2mm砲×1、7.62mm機關槍×2



牽引力加農砲

25pd 砲

速度	1	燃料	40	索敵	1

武装	A	B	C	D
25Pdr ホウ砲	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来縮槍	4			

搭載	
価格	400

5.5in 野砲 5.5in ヤホウ

速度	1	燃料	40	索敵	1

武装	A	B	C	D
5.5in ヤホウ野砲	8			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来縮槍	4			

搭載	
価格	500

7.2in 野砲 7.2in ヤホウ

速度	1	燃料	40	索敵	1

武装	A	B	C	D
7.2in ヤホウ野砲	7			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来縮槍	4			

搭載	
価格	600

歩兵

歩兵39 ホヘイ39

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来縮槍	6	2		
ATライフル来縮槍	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	100

精兵39 エリートヘイ39

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来縮槍•	6	2		
ATライフル来縮槍	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	100

歩兵43 ホヘイ43

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来縮槍	6	2		
ピアット皮亞特	1	3		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	150

精兵43 エリートヘイ43

速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来縮槍	6	2		
ピアット皮亞特	1	3		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	250

重歩兵 ジュウホヘイ

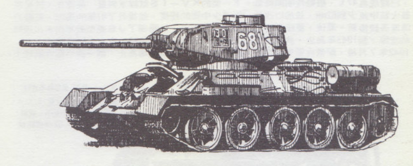
速度	2	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル来縮槍	6	2	2	2
カエンホウシャ火焰放射器	0	2	0	0
ハクゲキホウ迫撃砲	0	0	2	0
7.92mmMG	0	0	0	4

搭載	
価格	300

庫拉斯諾亞·索洛莫夫製造廠 T-34/85 中型戰車
Krasnoya Solomov Factory T-34/85 Medium Tank

由於德軍從1942年冬季時，把虎式、豹式戰車接連投入戰場。一時間，戰車戰取得優先地位。為此，蘇聯又開始對T－34中型戰車作強化武裝的發展。武裝有新型的54.6口徑85mm戰車砲，ZIS－53遂由此發展出來。同時，廢除了以前的二人用砲塔，改採３人用的新砲塔。砲塔前方的裝甲厚達90mm。如此一來，車長便可專心指揮、又可和同級的德軍戰車對抗。只是，初期型由於這種砲趕不及使用，只好搭載和SU－85同樣的53口徑85mm戰車砲D－５T。從1943年初到1945年為止，有將近30,000輛的生產量。二次大戰之後，仍然持續生產。此外，對於以華沙公約為主體的共產世界國家，也廣範供應。在韓戰和中東戰爭中，也極為活躍。1982年侵犯黎巴嫩的實際戰爭當中，PLO正式使用。現今，在許多國家當中，仍配備有此種戰車。



〈T-34/85　戰車資料〉

全長:8.15m、全寬:3.00m、路上最高速度:55km/h、武裝:85mm砲×1、7.62mm機關槍×2

基洛夫製造廠　T-35 重型戰車
Kirov factory T-35 Heavy Tank

1930年，除可和敵人的戰車進行戰鬥之外還能突破敵人的堅強防禦陣地為主任務的重型戰車開始進行發展。而最初生產的T－32重型戰車，等於是英國的A１E１獨立式重型戰車的翻版。但由於機動性能低，在高速行駛時不能開火射擊。到1933年，開發出其後繼車型T－35重型戰車。而T－35把T－26輕型戰車的主要零件留用。因此，主砲塔有76.2mm的短身砲與機關槍，並裝備有在BT－２與T－37的生產線上所生產出來的二組補助砲塔其37mm砲和同軸機關槍的砲塔，分別要裝在主砲塔的右前方與左後方，裝備機關槍的砲塔，則同在左前右後，等於一口氣搭載了５個砲塔，並擁有11名乘員的多砲塔戰車。後來，37mm砲又換裝為45mm砲。但由於砲塔過多，加重了許多重量。因此，30mm厚的裝甲只好減少厚度。因此，連37mm砲也無法防禦。此外，補助砲塔的射界還互相阻礙其射線，造成許多死角。本車的總生產量只有61輛，被配備在第５戰車旅。開戰的時候，在邊境加入戰鬭。

〈T-35M　重型戰車資料〉

全長:9.72m、全寬:3.20m、路上最高速度:30km/h、武裝:76.2mm砲×1、45mm砲×2、7.62mm機關槍×6

受到德國的侵襲，由於自誇銅牆鐵壁的馬奇諾防線被攻陷。隨馬奇諾防線的消失，使得法國走上悲慘的命運。



在地圖前半部份，兩張馬奇諾的地圖「法蘭西決戰」、「法屬馬奇諾」，如果在其中之任一張勝利，那麼此國以後，將會以維琪法國政府，以我方的同盟軍登場。

此國最討厭的兵器是，只能配置無法生産的馬奇諾要塞。

陸、海、空各部隊沒有像美國、蘇維埃聯邦、英國那麼讓玩者煩惱的強大兵器。

爲什麼，那麼簡單德國就佔領了巴黎，只要玩這遊戲自然就可明白。

戰鬪機

索尼耶406　ソルニエ406

速度	12	燃料	48	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	5			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1500

布洛克152　ブロック152

速度	13	燃料	42	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1800

D.520

速度	13	燃料	66	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	2400

戰鬪轟炸機

波迪斯631　ボテーズ631

速度	12	燃料	96	索敵	5

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	7	4		
50kgバクダン炸彈	0	2		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	2000

布列格693　ブレゲー693

速度	12	燃料	84	索敵	5

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ機關砲	6	3		
50kgバクダン炸彈	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	2600

攻擊機

波迪斯6311 ボテーズ6311

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	96	4		1500

武装	A	B	C	D
7.5mmMG	5	7		
50kgバクダン炸彈	2	0		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

布洛克174 ブロック174

速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	90	4		1800

武装	A	B	C	D
7.5mmMG	6			
200kgバクダン炸彈	2			
NOT	0			
NOT	0			

轟炸機

阿米奧143 アミオ143

速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	114	2		1800

武装	A	B	C	D
Bバクダン炸彈	2	0		
250kgバクダン炸彈	0	4		
NOT	0	0		
7.5mmMG	8	8		

法闍曼222 ファルマン222

速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	114	2		2400

武装	A	B	C	D
Bバクダン炸彈	4	0		
250kgバクダン炸彈	0	8		
NOT	0	0		
7.5mmMG	8	8		

阿米奧354 アミオ354

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	144	2		3000

武装	A	B	C	D
Bバクダン炸彈	2	0	0	0
250kgバクダン炸彈	0	4	0	0
NOT	0	0	0	0
20mmキカンホウ機關砲	8	8	0	0

Leo451

速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	162	2		3600

武装	A	B	C	D
Bバクダン炸彈	3	0		
250kgバクダン炸彈	0	6		
NOT	0	0		
20mmキカンホウ機關砲	8	8		

裝甲車

AMD178

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	55	3	-	300

武装	A	B	C	D
25mmキカンホウ機關砲	5			
7.5mmMG	13			
NOT	0			
ライフル來福槍	4			

運輸車

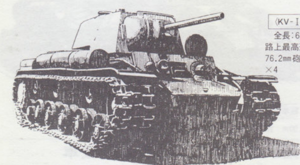
運輸卡車 ユソウトラック

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	60	1	可	250

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル來福槍	4			

基洛夫/徹利亞賓斯克牽引車製造廠 KV-Ⅰ重型戰車
Kirov/Chelyabinsk Tractor Factory factory KV-Ⅰ Heavy Tank

被作為T－35重型戰車的後繼型之SMK、T－100 多砲塔重型戰車試製出來後，由於隨著戰車大型化所造成的機動性降低，以及裝甲變薄的問題始終無法解決。因此就以此SMK為基礎，單一砲塔裝備了30、5口徑、76、2mm砲，以最大的75mm裝甲及扭力臂懸置之重型戰車進行開發。而開發出的重型戰車就以當時國防部長的名字伏洛西羅夫(Klim Voroshiloff)，命名為KV－Ⅰ，從1939年底開始生產。試製型在對芬蘭戰役時，接受了實戰的測試，雖然耐彈性相當優越，但在軟弱的地面或雪地上的機動性則大受限制。之後，有41.5口徑76.2mm砲設備的A型，和有最大裝甲厚達100 的鑄造砲塔的B型，及初期型把增加的裝甲用螺絲固定，成為最大110 的E型。同時。在1942年，KV戰車系列中，誇耀最厚裝甲的130 mm的C型也被製造出來。因為資料的緣故，在分類上多少有點差別。由於每次只要把裝甲加厚，戰車的重量就會持續增加。因此，到了C型時，已經成為47t，機動性明顯降低。下一型的KV－ⅠS就謀求輕量、高速化，於是將最大裝甲減少到82mm，並加以改良，以減少中彈的程度，並提升了引擎的馬力，把動力傳達系統換新。最後，量產型的KV－85生產極少，恰彌補了JS重型戰車尚未出現時的空隙。到1943年為止，共生產了4300多輛。德蘇之戰開始時，有508 輛在戰場上。1942年 7 月後，配備在重型戰車團，直到JS重型戰車登場為止，都一直活躍在戰場上。



〈KV-Ⅰ B型 重型戰車資料〉

全長：6.75m、全寬：3.32m、路上最高速度：35km/h、武裝：76.2mm砲×1、7.62mm機關槍×4

基洛夫斯基製造廠 KV-Ⅱ重型戰車
Kirovskiy Factory KV-Ⅱ Heavy Tank

1939年，比擁有76.2mm榴彈砲設備的BT－5／7A砲兵支援戰車更能進行強力火力支援的戰車，就是在KV－Ⅰ的重戰車車身裝備了20口徑 152mm 榴彈砲，也即KV－Ⅱ戰車，在同年的1～2日間開始生產。本戰車搭載了利用熔接接合所成的大型箱型旋轉砲塔。以手動旋轉來操作有12t 的砲塔，極為困難，而且機動性又因為重量過重而降低。在1940年 2 月對芬蘭戰役時，為了突破孟納亥姆防線而使用，並想憑藉其壓倒性的火力，獲得極好的成績。然而，由於過於高大的體積，加上用兵上的問題點，缺點百出。因此，到了後來的B型，又增加裝甲。到1941年為止，共生產了334 輛，也配備在一部分的機械化軍團，作重砲兵團支援之用。

〈KV-Ⅱ 重戰車資料〉

全長：6.80m、全寬：3.32m、路上最高速度：26km/h、武裝：152mm砲×1門、7.62mm機關槍×4

坦科格拉多・基洛夫斯基製造廠 JS-Ⅱ/Ⅲ重型戰車

Kirovskiy Factory in Tankograd JS-Ⅱ/Ⅲ Heavy Tank

1943年1月，在列寧格勒附近的拉多卡湖畔，捕獲了虎式Ⅰ型戰車，對此戰車研究的結果，開始發展新戰車。新戰車的主砲決定選用54.6口徑85mm砲D－5T，車身就由KV－13試製戰車的鑄造車身加以進行改良。完成的新戰車就用約瑟夫・史達林的名字，稱為JS－1或JS－85，並在1943年8月決定採用。但在7月的庫爾斯克戰役時，因為德軍投入了最新型的豹式戰車，且前線需要更新型的戰車，因此，只對砲塔進行生產，並把砲塔搭在現存的KV戰車上。從9月開始，作為KV－85，製造130輛。由於屬於暫時性車輛，因而利用年底回收，一方面對JS戰車的主砲進行重新評估，56口徑100mm砲46口徑122 mm砲，這二種砲經過檢討的結果。前者的貫穿力較優越，但由於綜合性的理由，而採用了後者，於是成為最大裝甲160mm的JS－Ⅱ開始生產。至於本來只生產少數的JS－Ⅰ，後來又被修改為JS－Ⅱ。JS－Ⅱ到1944年2月葛爾遜包圍戰時首次出現，把虎式與豹式的戰車從長距離的遠方輕易地擊破。後來，遂以「動物殺手」的外号活躍起來，也使得德軍看到這戰車時，只好避開來避免直接衝突。到1944年春，車身形態變得極流線型。而且，對減少中彈的措施，也予以加強。當JS－Ⅱm被開發出來，這些JS戰車，到二次世界大戰結束後，約生產了3500輛，且被配備在T－34後方500 m位置上的獨立戰車團。至於Ⅲ型，有超越200 mm厚度的裝甲，但在戰爭時，卻沒有那麼活躍。戰後因為T－62的配備而退役。

〈JS-Ⅱ　重型戰車資料〉

全長:9.90m、全寬:3.09m、路上最高速度:37km/h、武裝:122mm砲×1、12.7mm機關槍×1、7.62mm機關槍×3

第37/第38/GAZ汽車製造廠 SU-76對戰車自走砲

No. 37 and No. 38, GAZ Motor Factories SU-76 Light Self-Propelled Gun

1942年後半，蘇聯開始反攻時，對於能追隨反攻的機動性變得格外必要，因而利用T－70輕型戰車車身，搭載了76.2砲M1942〔215－3〕的輕自走砲被開發出來。T－70的車身因為搭載了76.2mm砲，使得全長變長；轉輪各追加一個，變為6個；上部的構造物，上方和後方為開放的固定型戰鬥室，設定在車身後。前面和兩側是用薄裝甲板保護。和德軍的對戰車自走砲及整體構造都非常相似。1942年12月，本車被定為SU－76而正式採用，並開始量產。到了1943年5月，把初期型引擎構造的缺點改良的SU－76M被開發出來。這是因為初期型的製造結束，於是同時被稱為SU76。以後雖然也有幾種強化武裝型的發展，但全都以試製階段結束。到1945年為止，共生產了12,600輛，被配備在輕自走砲團。主要從事於對戰車戰鬥的任務。同時以這種車體為主，能搭載37mm對空砲的ZSU－37被開發出來，但這被指定為限量生產。二次大戰後，在韓戰時也曾使用。北韓現在也仍在使用此戰車。

〈SU-76　對戰車自走砲資料〉

全長:5.00m、全寬:2.74m、路上最高速度:44km/h、武裝:76.2mm砲×1、7.62mm機關槍×1

軽戦車

AMC35

速度 5 燃料 41 索敵 3

		武装	A	B	C	D
		47mmホウ砲	6			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

雷諾R 35 ルノーR 35

速度 3 燃料 34 索敵 3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21砲	10			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

雷諾R 40 ルノーR 40

速度 3 燃料 39 索敵 3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21砲	10			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

FCM36

速度 3 燃料 48 索敵 3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21砲	10			
		8mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

霍奇士H 35 ホチキスH 35

速度 4 燃料 40 索敵 3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21砲	10			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

霍奇士H 39 ホチキスH 39

速度 5 燃料 40 索敵 3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL23砲	10			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

戦車

蘇莫式PS35 ソミュアPS35

速度 5 燃料 51 索敵 1

		武装	A	B	C	D
		47mmホウL34砲	12	0	0	0
		7.5mmMG	4	0	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	800	NOT	0	0	0	0

查理D 1 シャールD1

速度 3 燃料 38 索敵 1

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21砲	12	0	0	0
		7.5mmMG	4	0	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	600	NOT	0	0	0	0

查理D 2 シャールD2

速度 3 燃料 38 索敵 1

		武装	A	B	C	D
		47mmホウL34砲	12	0	0	0
		7.5mmMG	4	0	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	650	NOT	0	0	0	0

烏拉重機械工具製造廠 SU-85/100驅逐戰車

Uralmashzavod Tank Combine SU-85/100 Medium Self-Propelled Gun

因為SU－76自走砲遇上德軍重型戰車群的登場，使其大大地降低了有效性。因此利用T－34／76車身的驅逐戰車被開發出來。搭載了從85mm對空砲KS－12所改良的54.6口徑85mm對戰車砲D－5S，固定在砲塔上。因而，本戰車被命名為SU－85。從1943年8月開始生產。到了1943年後期的第聶伯河戰役時開始出現。以後就配備在輕・中自走砲兵團的驅逐戰車營。對戰車戰鬪、以及支援步兵，都相當活躍。到1944年為止，更生產了2050輛。1944年9月，以對戰車戰鬪為主要任務，搭載了56口徑100mm對戰車砲D－10S的SU－85，和幾乎同型的SU－100被開發出來。到1945年為止，約生產了1600輛。並從1944年12月，開始配備在親衛自走砲旅，以及重自走砲團。生產一直持續到1951年為止，以華沙公約國家為首，向共產諸國外銷。北韓及越共都仍在使用。

〈SU-85 驅逐戰車〉

全長：8.15m、全寬：3.00m、路上最高速度：47km/h、武裝：85mm砲×1

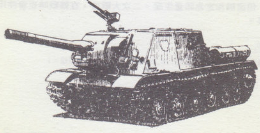
塔科格拉多・基洛夫斯基製造廠 JSU-122/152 重突擊砲

Kirovskiy Factory in Tankograd JSU-122/152 Self-Propelled Gun

成為JSU重突擊砲系列原型是SU－152。本車輛和JSⅡ重型戰車一樣。在1943年1月，應儘可能在最短期間內生產新型突擊砲的要求下進行生產。利用KV戰車車身，僅僅25天就把152mm榴彈砲ML20予以搭載的KV－14自走砲開發出來，而被作為SU－152採用。該車在1943年7月的庫爾斯克戰役中首先投入，得到了充分的戰果，同時也獲得了「猛獸殺手」的外號。此外，同年10月間，這種車的後繼型，仍利用了JS－Ⅰ的車身JSU－249被開發出來，到了年底，又被作為JSU－152開始量產化。本車，有和SU－152上面構造物大致相同的6角形密封戰鬪室的設備，並且為使砲操作性提升加高了車高，裝甲也加以強化，最大為90mm。此外，JSU－122除把砲改為46口徑122mm加農砲A－195之外。其餘幾乎和JSU－152是相同的。只是使用用途不用，JSU－122被當作重型驅逐車使用，而JSU－152就利用其曲射彈道，對敵防禦陣地及後方部隊發揮出攻擊威力。到1945年為止，生產了4075輛，並配備在自走砲團。戰後也成為華沙公約上的主要裝備。

〈JSU-152 重突擊砲資料〉

車體長：6.77m、全寬：3.07m、路上最高速度：37km/h、武裝：122mm砲×1、12.7mm機關槍×1



〈SU-152 驅逐戰車資料〉

全長：8.95m、全寬：3.25m、路上最高速度：43km/h、武裝：152mm砲×1、12.7mm機關槍×1



査理B1 シャールB1	速度	4	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		75mmホウL17砲	7			
		47mmホウ砲	5			
搭載		7.5mmMG	9			
価格	900	NOT	0			

B1bis	速度	4	燃料	40	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		75mmホウL17砲	7			
		47mmホウL34砲	5			
搭載		7.5mmMG	9			
価格	1000	NOT	0			

牽引対戦車砲

25mm34SA	速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		25mmホウL72砲	12			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	150	ライフル来福槍	4			

75mmM1897	速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		75mmホウL36砲	8			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	300	ライフル来福槍	4			

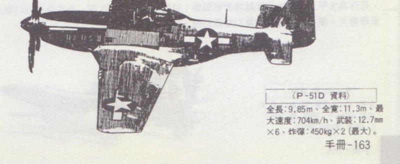
美國軍 アメリカ

大戰後期，西部戰線的主角的美國。因它擁有巨大的工業能力，所以在物資數量上，壓倒德軍。諾曼第登陸戰後，法國收復，各地飄著星條旗；而其工業技術能力，亦居當時高水準之列。

北美公司 P-51 野馬式

North American P-51 Mustang

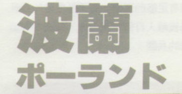
世界航空史學家以"第二次世界大戰最強的戰鬪機"之名來稱譽這種飛機。1940年4月，英國委託北美公司，欲授權其加入P－40D生產線的生產。不過該公司提案表示，可利用具與P－40D相同的引擎，能在120天内完成且又擁有更優異性能的NA－73。其特徵乃採用層流翼，並將冷卻機裝置在後部機身下方，以求最小阻力。英國命名此種飛機為"野馬1式"，訂製了620架。因比其他的美國戰鬪機優異，故從1942年4月起，就擔任戰術偵察的職務。雖然英國空軍對這種飛機有極高評價，但美國陸軍只訂了P－51的50架，作照相偵察用：不過自1942年9月起，由於俯衝轟炸機型A－36A開始納入，接著又訂製P－51A型機310 架。不久，英軍改裝備勞斯萊斯公司的馬林61引擎，美軍亦嘗試同樣的改造。這種新機型，具711km/h的驚人時速；而美國P－51B此時也首次正式量產。該機型從1943年12月起，就加入作戰行列，並靈活運用其續航能力足以護衛B－17和B－24，使來回柏林首次成功。1944年，突出型座艙罩之D型登場，在數字上的性能，雖比前型稍差，但若當萬能戰鬪機生產，其數量幾乎控制了全戰區的天空。最後的量產型H型，生產數約一萬五千架。戰後從美國陸軍改編入美國空軍服役，仍能在韓戰中使用。這種機型在世界二十幾國在空戰主力改編噴射機前，仍有重要貢獻。



〈P-51D 資料〉

全長：9.85m、全寬：11.3m、最大速度：704km/h、武裝：12.7mm×6、炸彈：450kg×2（最大）。

德軍最初進攻的國家就是波蘭，從白色行動到華沙，在初期的地圖登場。是最容易讓玩者體會到勝利的滋味。



蘇維埃聯邦、美國、英國等強國，就是德國的總戰力也無法獲勝。但對波蘭此小國則不同。在這國討厭的兵器是戰車７ＴＰ和間接攻擊155㎜野砲。還有速度５移動迅速的騎兵。只要有飛機Bf 109戰鬪機或Ju87俯衝轟炸機就能掌握制空權縱橫沙場，但一旦開始跟英國作戰就會很不容易奪取到制空權，這是在地圖初戰登場的國家。

戰鬪機

PZLP11C		速度	11	燃料	48	索敵	3
		武装		A	B	C	D
		7.7mmMG		6			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	1800	NOT		0			

攻擊機

PZLP23B		速度	11	燃料	72	索敵	3
		武装		A	B	C	D
		7.7mmMG		6			
		250Tkgバクダン炸彈		2			
搭載		NOT		0			
価格	1500	NOT		0			

軽戰車

TKS		速度	6	燃料	45	索敵	3
		武装		A	B	C	D
		7.92mmMG		6			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	400	NOT		0			

7TP		速度	4	燃料	41	索敵	4
		武装		A	B	C	D
		37mmホウ砲		6			
		7.92mmMG		3			
搭載		NOT		0			
価格	500	NOT		0			

牽引対戦車砲

37mm高射砲 37ミリボフォース		速度	1	燃料	40	索敵	2
		武装		A	B	C	D
		37mmホウL45砲		10			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	2000	ライフル來福槍		4			

貝爾公司 P-39 空中眼鏡蛇式
Bell P-39 Airacobra

P－39是在為了能够把大口徑37mm的機關炮裝配入飛機首的前提下所設計出的，故將其引擎配置在機身中央，用延長軸來驅動螺旋漿，是一種劃時代的機體。在開發當初，因引擎位置近重心所在，所以顯示出高度的運動性能。不過因軍方命令，把原備有的渦輪增壓器拿掉，作低高度戰鬪機使用，導致其上昇力、超高度運動性能極度惡化。1940年９月，一號機完成，最初量產20架Ｃ型加裝了防彈燃料槽、及强化武裝。外銷英國型的Ｐ－400是將37mm機關炮，變更為20mm的口徑，其他的程度與Ｄ型略同。1942年４月，Ｄ型機在摩勒斯比港，首次實戰出擊；同年７月於歐洲，從英國本土開始作戰。不過就戰果比例而言，損害佔多數；獲得成功的例子，乃是1942年11月的北非戰線，被使用作對地攻擊。聯軍對此機雖無評論，但也製造了9500架以上。生產最多的Ｑ型；最初約半數以上提供給蘇俄。在蘇俄因其重武裝且有較佳的低空性能，故作為對地攻擊機用，成果優異。

〈P-39Q 資料〉

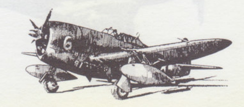
全長：9.2m、全寬：10.4m、最大速度：620km/h、武裝：37mm×1、12.7mm×4、炸彈：225kg。

共和飛機公司 P-47 霹靂式
Republic P-47 Thunderbolt

1939年８月，共和公司提出ＡＰ－10輕戰鬪機的計畫，但因陸軍需要更大型的機身。。且在歐洲戰力訓練重視重火力和防禦裝甲，故將它發展成重戰鬪機。5760kg的單引擎飛機有空前的重量，其名稱為ＸＰ－47Ｂ，於1941年５月昇空，1942年３月以Ｐ－47Ｂ之名稱開始量產。1943年４月，配屬英國本土的第56戰鬪機大隊，以護衞Ｂ－17而首次參戰。但因體積及重量太過龐大，故運動性能不佳，在低空時稍顯笨重。隨後，此機又裝置了炸彈，和可加掛增糟的Ｃ型服役。稍晚，生產量最多的Ｄ型問世，這也是最初提供給蘇聯、英國、巴西、墨西哥、自由法國軍部隊的機型。在後期的歐洲戰線中，能發揮威猛特性的機型在1944年以後出現，為有突出型座艙罩的Ｄ－25型，超高度性能大幅提昇，能裝載兩個地面攻擊用的 450 kg炸彈。等Ｄ－30型出現以後，機翼下可裝火箭彈10發最終生產的Ｎ型，是作為太平洋專用的長距離護衞戰鬪機；總生產數有 15600 架，為在美國戰鬪機史上數量最龐大。屬大戰中最重的單引擎戰鬪機，最終型已超過九噸。

〈P-47D-25 資料〉

全長：11m、全寬：12.4m、最大速度：60km/h、武裝：12.7mm×8、炸彈：900kg（最大）。



此國雖然弱小却還想出風頭，連同盟國（德國）玩者都嫌他礙手礙脚，唉！這個義大利。

義大利
イタリア

一直到安齊兹的地圖，都是以同盟國身份和玩者共同作戰的國家，不但會妨礙玩者部隊的進攻，就連玩者想要佔領的都市、機場、港等他都會任意去佔領，是一個很令人討厭的國家。

雖然有足够的軍費，有不斷生產的兵器，但仍被敵人打得落花流水。此國没有值得推薦的兵器。

戦闘機

CR.42

速度	12	燃料	48	索敵	3
武装		A	B	C	D
12.7mmMG		11	4		
100kgバクダン炸弾		0	1		
搭載	NOT	0	0		
價格 1500	NOT	0	0		

G.50

速度	12	燃料	48	索敵	3
武装		A	B	C	D
12.7mmMG		8			
NOT		0			
搭載	NOT	0			
價格 1500	NOT	0			

G.50bis

速度	12	燃料	66	索敵	3
武装		A	B	C	D
12.7mmMG		8			
NOT		0			
搭載	NOT	0			
價格 1600	NOT	0			

MC200

速度	13	燃料	54	索敵	3
武装		A	B	C	D
12.7mmMG		11			
NOT		0			
搭載	NOT	0			
價格 1600	NOT	0			

MC202

速度	14	燃料	54	索敵	3
武装		A	B	C	D
12.7mmMG		11	6		
150kgバクダン炸弾		0	1		
搭載	NOT	0	0		
價格 1800	NOT	0	0		

局地戦闘機

Re2001

速度	13	燃料	72	索敵	3
武装		A	B	C	D
20mmキカンホウ機關砲		8			
NOT		0			
搭載	NOT	0			
價格 1500	NOT	0			

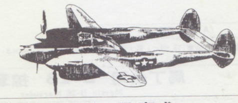
洛克希德 P-38 閃電式

Lockheed P-38 Lightning

P－38、乃双機身双引擎的單座戰鬪機，設計大膽創新，在二次大戰期間騷動一時為有名的戰鬪機之一。本機是根據1937年度陸軍規格，設計為超高空攔擊機；為滿足要求，裝置有附二座的排氣渦輪增壓器的引擎。為能伸縮主輪等等，故有 2 個延長了短艙雙胴(twin-boom) 的設計。在兩側狹小型的胴身處裝備有活動艙 (收主輪) 及武器。整座機體，超過當時轟炸機的重量，不過美國陸軍仍試著增加，最後進入量產。成為戰鬪機種的最初機型乃D型，其次為E型，開始大量生產。F型是參加大規模戰鬪的最初機型，1942年中期，在歐洲登場，11月在此北非登場，隨後繼續改良，1943年，出現續航力增加的G型；而戰爭後期，機首呈透明狀以觀測轟炸的L型問世，作小型轟炸機使用。本機合計造了9300架以上，在美軍機擊落日軍機記錄中，戰果最為輝煌；甚至擊落了山本五十六將軍的座機。德國人稱之為「尾巴裂開的惡魔」。

〈P-38L 資料〉

全長：11.6m、全寬：15.9m、最大速度：66.7km/h、武裝：12.7㎜機關槍×4、20㎜機關砲×1、炸彈：1,450kg (最大)。



寇蒂斯公司 P-40 戰鷹式

Curtiss P-40 Warhawk

在美、英、法、澳、蘇聯、南亜、紐西蘭等國，性能上雖未成為空戰主力，但卻是在二次大戰期間，聯軍方面最廣為使用的戰鬪機種之一。1938年10月，P－36換裝液冷引擎成為XP－40，首次飛航後，就以P－40名稱自1940年 5 月開始生産。最初收到500 架以上量産的訂單，但因其中法國訂的 324 架，因該國投降，改以戰斧 I 式 (A 型) 由英國接收。美國陸軍由B型開始配置；接著英美二軍又配備了強化武裝的C型。太平洋戰爭開戰初期，73架在夏威夷被破壞，陳納德將軍率領中國昆民義勇飛行隊 (飛虎隊)，到1942年 7 月為止，以P－40 B 100 架擊落日機 286 架。1941年，開發了D型，機身有大幅改造，稱 “小鷹 1 式”，多為英國空軍使用。另外，武裝經強化的E型，是美國陸軍在中東及北非所使用。隨後具超高度性能的F型，美軍稱它作 “戰鷹式”；此名後來對P－40系全機皆適用，使用到1944年12月為止。直至最終量産的N型，共造了12種機型，總量産合計達近14,000 架，以美國戰鬪機而言，乃屬第 3 高位。

〈P-40N-20 資料〉

全長：10.1m、全寬：11.4m、最大速度：563km/h、武裝：12.7㎜×6、炸彈：225kg (最大)。

攻撃機

勃雷達65 ブレダ65	速度 12	燃料 36	索敵 2		
	武装	A	B	C	D
	12.7mmMG	5			
	250kgバクダン炸弾	3			
搭載	NOT	0			
価格 1200	NOT	0			

勃雷達88 ブレダ88	速度 12	燃料 54	索敵 3		
	武装	A	B	C	D
	12.7mmMG	6			
	250kgバクダン炸弾	2			
搭載	NOT	0			
価格 1500	NOT	0			

轟炸機

SM.81	速度 11	燃料 120	索敵 2		
	武装	A	B	C	D
	Bバクダン炸弾	2	0		
	250kgバクダン炸弾	0	4		
搭載	NOT	0	0		
価格 1200	7.5mmMG	8	8		

SM.79	速度 12	燃料 126	索敵 2		
	武装	A	B	C	D
	Bバクダン炸弾	2	0	0	
	250kgバクダン炸弾	0	4	0	
搭載	ギョライ魚雷	0	0	2	
価格 1800	12.7mmMG	8	8	8	

SM.84	速度 12	燃料 114	索敵 2		
	武装	A	B	C	D
	Bバクダン炸弾	3	0	0	
	250kgバクダン炸弾	0	6	0	
搭載	ギョライ魚雷	0	0	2	
価格 2400	12.7mmMG	8	8	8	

BR.20	速度 12	燃料 132	索敵 2		
	武装	A	B	C	D
	Bバクダン炸弾	3	0		
	250kgバクダン炸弾	0	6		
搭載	NOT	0	0		
価格 2400	12.7mmMG	8	8		



運輸機

BR.82	速度 10	燃料 190	索敵 1		
	武装	A	B	C	D
	NOT	0			
	NOT	0			
搭載 可	NOT	0			
価格 900	8mmMG	4			

装甲車

AB41	速度 8	燃料 65	索敵 3		
	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲	15			
	8mmMG	2			
搭載	NOT	0			
価格 300	8mmRMG	2			

道格拉斯公司 A-20 破壞者式

Douglas A-20 Havoc

這是以道格拉斯7B為原形所製造的輕攻擊・轟炸機。備有肩翼片持單葉的構造，以双引擎機來説，它的特徵是輕快的運動性能和高速性、初期原形的DB－7在1938年12月完成，首先訂貨的是法國，但是因為法國正當休戰，所以大部份都交給英國空軍使用，因此轟炸機型被命名為「波士頓」、黑色塗裝的夜戰型命名為「破壞者」。1940年10月這種輸出機種稍為加以改良而正式成為美國陸軍的攻擊機式A－20A；主要是作為練習機使用，這種機型也運送到英國，稱為波士頓Ⅲ型，在北非作戰時相當活躍。而美國陸軍A－20A，除了在珍珠港犧牲的之外，在南太平洋戰線也非常活躍，從1942年起，美國陸軍的A－20C型自英國本土開始出擊，和運送到蘇聯、荷蘭等國使用。最大生產型的G型在1943年2月出現，這種機型除強化引擎功能為強固防彈裝備，所以機首沒有配置透明艙罩而改在機首增設6挺機槍。機首透明艙罩再度復活於J型機種。在美國是作為波士頓式使用。最終型是K型，到1944年9月生產為止，各型機種合計製造超過7000架以上。

〈A-20H 資料〉

全長：14.62m、全寬：18.68m、最大速度：536km/h、武裝：12.7mm×6、炸彈：1,180kg。

馬丁公司 B-26 掠奪者式

Martin B-26 Marauder

這是和B－25同樣根據1939年陸軍規格所開發出的双引擎轟炸機。以美國陸軍機種來説，此型是採用空前的高翼面荷重，而在小的主翼採用實用性的R－2800引擎，主要目的是在空中強行去拉引被洗練的魚雷型的機身，而前輪式著地裝置及美國陸軍最新設計的動力槍塔也很突顯。從1941年開始，B－26交給軍方使用，最初的A型之中，有52架由英國空軍在中東使用，以當時來説，是力量最強的中轟炸機，但必須由高技術的飛行員操縱，特別是在著地之際需要加以注意，否則容易出事，由於失事事故的增加，所以有所謂「寡婦製造機」的惡名，因此曾一度宣告停止生產，而後開發了機翼面較寬的B、C型。1942年4月，太平洋戰爭爆發，美國陸軍在新幾內亞的攻擊作戰中，第一次投入A型機種作戰、但在太平洋戰區的主力戰機是實用性更高而且價格較低的B－25型。自1942年底，B、C型就在所屬第12空軍的北非戰線中開始活躍，之後運用在地面軍支援的戰術轟炸任務中更是發揮其本領。最終生產的G型為了提昇起飛和著地的性能而將機翼仰角增加35度，與F型沒有多大的差異，到1945年3月底總生產數為5157架。

〈B-26C-5 資料〉

全長：17.75m、全寬：21.6m、最大速度：455km/h、武裝：12.7mm×12、炸彈：1,360kg。

軽戰車

CV35	速度	5	燃料	37	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	8mmMG		7			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 300	NOT		0			

L6/40	速度	5	燃料	45	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲		10			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 400	NOT		0			

戰車

M11/39	速度	4	燃料	45	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	37mmホウL40砲		8			
	8mmMG		5			
搭載	NOT		0			
価格 600	NOT		0			

M13/40	速度	4	燃料	45	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	47mmホウL32砲		10			
	8mmMG		3			
搭載	NOT		0			
価格 750	NOT		0			

M14/41	速度	4	燃料	45	索敵	2
	武装		A	B	C	D
	47mmホウL32砲		10			
	8mmMG		3			
搭載	NOT		0			
価格 800	NOT		0			

M15/42	速度	5	燃料	47	索敵	2
	武装		A	B	C	D
	47mmホウL40砲		11			
	8mmMG		3			
搭載	NOT		0			
価格 850	NOT		0			

P26/40	速度	5	燃料	53	索敵	2
	武装		A	B	C	D
	75mmホウL34砲		7			
	8mmMG		2			
搭載	NOT		0			
価格 1300	NOT		0			

對戰車自走砲

西莫維特L6 セモベンテL6	速度	5	燃料	45	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	47mmホウL32砲		7			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 400	NOT		0			

M41M90	速度	4	燃料	45	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	90mmホウL53砲		4			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 700	NOT		0			

駆逐戦車

西莫維特M40 / セモベンテM40

速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	45	1		600

武装	A	B	C	D
75mmホウL18 砲	6			
8mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

西莫維特M41 / セモベンテM41

速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	45	1		650

武装	A	B	C	D
75mmホウL18 砲	6			
8mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

西莫維特M42 / セモベンテM42

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	48	1		700

武装	A	B	C	D
75mmホウL32 砲	6			
8mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

西莫維特M43 / セモベンテM43

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	43	1		750

武装	A	B	C	D
105mmホウ 砲	6			
8mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

自走高射砲

Ac75/27

速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	60	1		500

武装	A	B	C	D
75mmホウL27 砲	4	0	5	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	
75mmホウL27 砲	1	5	0	

Ac9053

速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	60	1		800

武装	A	B	C	D
90mmホウL53 砲	3	3	0	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	
90mmホウL53 砲	1	0	3	

牽引対戦車砲

47mm勃雷達 / 47ミリブレダ

速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		250

武装	A	B	C	D
47mmホウL32 砲	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

運輸車

運輸卡車 / ユソウトラック

速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	60	1	可	250

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

道格拉斯公司 A-26 侵襲者式
Douglas A-26 Invadar

道格拉斯公司從1941年1月開始設計比破壞者式更大型，具有高性能的輕轟炸機，並命名為A－26。它的引擎是R－2800 2座，有3座高翼來衡量重武裝空力的洗練度。自1943年8月正式加入戰場。該武裝在機首有8挺機槍、機翼下能够配備16發127 mm的火箭彈。1944年11月駐守歐洲的第9空軍的A－26機型，第一次受到炮火的洗禮、而顯示出比其他双引擎轟炸機有更傑出的行動。接著有加上機首透明艙罩的C型登場，性能上和B型幾乎没有差異，武裝雖然不多，但從1945年起，就和B型一起對日作戰。之後，又繼續生產D、E型，但是隨著對日戰勝紀念日的到來，便打斷了生產，另外還有最終型XA－26F的開發，做為噴射引擎的搭載機。隨著掠奪者式的退役，空軍便改用其他規格的機種。其中受到極大評價的B－26，在韓戰中被廣泛的使用，一直到越戰都繼續擔任作戰任務。

〈A-26B-50 資料〉

全長:15.24m、全寬:21.32m、最大速度:600km/h、武裝:12.7mm×2(固定)12.7mm×4(機身下部回轉式)、炸彈:1,815kg。

道格拉斯公司 C-47 空中列車式
Douglas C-47 Skytrain

艾森豪的回憶錄上曾提到，在第二次世界大戰期間，聯軍獲勝的關鍵是「反坦克火箭炮(巴兹卡炮)、吉普車、原子炸彈、DC－3」。而C47是根據各航空公司要求所製造的國內線商業運輸機，DC－3就是它的前身。除了一部在共産圈諸國之外，世界其他各地都是以運輸機來使用。自從DC－3在1935年12月初次飛行，一直到1940年為止，各航空公司共生産了400到600架這種類型的飛機。陸軍方面很早就注意到DC－3，道格拉斯公司便要求對客艙地板的補強，裝置大型貨物門，增加引擎輸出及有效載荷的增加，更在機身外裝置補給用袋；最後，客艙內改為横向萬能折疊式的座椅，使得運輸重量從DC－3的11340 kg增加為13290 kg，最終型更到達了15876 kg。最初的量產型在1941年配備，必須要有能够超越喜馬拉雅山那麼超高度性能向上性的強力引擎及大燃料量。於是具備有這些條件的B型登場了。其他的機型便成為衍生型而存在，彼此差異很少。其中，C－53空中騎兵式成為機數上僅次於C－47的重要運輸機。被做為滑翔曳航，降落傘降下等使用。總生産數除了外國製的之外，有一萬架以上，今天，也作為軍事、民間使用。

〈C-47 資料〉

全長:19.4m、全寬:29.1m、最大速度:370km/h。

步兵

動員兵 ドウインヘイ　速度 2　燃料 60　索敵 1

		武 装	A	B	C	D
		ライフル来福槍	6			
		NOT	0			
搭 載		NOT	0			
価 格	50	NOT	0			

歩 兵 ホヘイ　速度 2　燃料 60　索敵 2

		武 装	A	B	C	D
		ライフル来福槍	6	2		
		20㎜ライフル来福槍	0	2		
搭 載		NOT	0	0		
価 格	100	NOT	0	0		

重歩兵 ジュウホヘイ　速度 2　燃料 60　索敵 2

		武 装	A	B	C	D
		ライフル来福槍	6	2	2	2
		カエンホウシャ火焔放射器	0	2	0	0
搭 載		ハクゲキホウ迫擊砲	0	0	2	0
価 格	300	8㎜MG	0	0	0	4

此國是和德國一起打仗的同盟國，因兵器裏有德國的兵器，總令人感到親切。

匈牙利
ハンガリー

和同盟國義大利有所不同，他的作戰方式不會妨礙玩者戰鬥和進攻。

此國的特徵就是混雜有德國Bf109戰鬪機。又有許多獨特樣式的兵器，所以只要一看地面部隊則兵器一目瞭然。托爾迪輕戰車、多蘭戰車、玆里尼驅逐戰車等稀奇的兵器國家，所以把在標準模式的操作改變成USER來玩也是很有趣的。

戦闘機



Re2000　速度 13　燃料 90　索敵 3

		武 装	A	B	C	D
		12,7mmMG	8			
		NOT	0			
搭 載		NOT	0			
価 格	1500	NOT	0			

Bf109G　速度 14　燃料 54　索敵 3

		武 装	A	3	C	D
		20㎜キカンホウ機關砲	8	4	4	
		250kgバクダン炸弾	0	0	1	
搭 載		NOT	0	0	0	
価 格	2400	タンク戦車	0	1	0	

寇蒂斯公司 C-46 突擊隊式
Curtiss C-46 Commando

C－46是活躍於太平洋戰線的機體，為美國陸軍最大的双引擎飛機。能和從1937年開始開發到1940年3月正式飛行的CW－20，在當時配有四引擎裝置，36座位的豪華高性能的商業運輸機相匹敵。而陸軍因此機機身容量很大，所以採用它；又將機體改裝，除去協壓裝備，加強地板面，減少客艙窗口、作為軍用型C－46。目的是運輸貨物和兵員，機身後部左側，有一個能進出大型貨物的艙門，通常可載士兵50人，或是40名完全武裝的士兵。因為搭載量大而且超高度性能優異，所以對緬甸道路被阻斷的中國軍做物資的空中運輸有相當的貢獻。在歐洲戰線，於1945年3月4日，在萊茵河東方空降作戰為首次登場。共生產3300架以上，其中一部份在大戰後提供給日本，為航空自衛隊使用。

〈C－46A 資料〉

全長:23.3m、全寬:32.9m、最大速度:433km/h。

波音公司 B-17 飛行堡壘式
Boeing B-17 Flying Fortress

1934年美國陸軍提出了下一期轟炸機的規格，能裝載炸彈900kg、續航距離1460km以上，速度最低320km/h，最高400km/h的多引擎轟炸機。馬丁和道格拉斯兩家公司分別開發了一般的双引擎轟炸機，而相對的，波音公司開發出頗具野心的四引擎轟炸機。這就是以後的B－17。原形機在1935年7月首次飛行，正面圓形斷面細的機身，有對稱的低單葉主翼，機首和機身後部的上下左右，有鼙起的氣泡型槍座等嶄新的機體。1939年6月，有渦輪增壓器的實用型B－17B正式飛行，後來發展為C、D型。強化了在高空的速度、安定性、火力可說是「空中要塞」的強力機型體，而E型，在1941年12月於太平洋戰區出現，1942年8月，白天空襲盧昂，在歐洲第一次獲得勝利的就是E型。1942年，武裝更強化的F型完成，1943年8月17日總動員的376架美軍機，第一次趕到德國本土出擊，出擊60架毀損，但仍然用B－17作為白天的轟炸，最後的G型是機首下有動力機槍的重武裝飛機。總生產量12677架，續航距離長的B－24，在太平洋戰區出任務，除了開戰初期以外，皆於對德作戰使用，因德國投降，所以在1945年7月停止生產。英國軍機主要進行夜間轟炸任務，與本機任務相反。



〈B－17G 資料〉

全長:22.6m、全寬:31.6m、最大速度:462km/h、武裝:12.7mm×13、炸彈:4,900kg(最大)。

軽戦車

CV35	速度	5	燃料	37	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	8mmMG		7			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 300	NOT		0			

托爾迪 I トルディ I	速度	6	燃料	47	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機関砲		5			
	8mmMG		8			
搭載	NOT		0			
価格 400	NOT		0			

托爾迪 III トルディ III	速度	6	燃料	47	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	40mmホウL45 砲		5			
	8mmMG		8			
搭載	NOT		0			
価格 500	NOT		0			

戦車

多蘭 I トウラン I	速度	6	燃料	42	索敵	2
	武装		A	B	C	D
	40mmホウL51 砲		10			
	8mmMG		10			
搭載	NOT		0			
価格 600	NOT		0			

多蘭 II トウラン II	速度	6	燃料	42	索敵	2
	武装		A	B	C	D
	75mmホウL25 砲		6			
	8mmMG		10			
搭載	NOT		0			
価格 650	NOT		0			

運輸車

運輸卡車 ユソウトラック	速度	8	燃料	60	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	NOT		0			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 250	ライフル来福槍		4			

駆逐戦車

茲里尼 II ズリーニィ II	速度	5	燃料	47	索敵	1
	武装		A	B	C	D
	105mmホウ 砲		6			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 750	NOT		0			

対空戦車

尼姆洛得 ニムロード	速度	6	燃料	47	索敵	2
	武装		A	B	C	D
	40mmホウL48 砲		4	2		
	40mmホウL48 砲		2	4		
搭載	NOT		0	0		
価格 700	NOT		0	0		

北美公司 B-25 米契爾式

North American B-25 Mitchell

第二次世界大戰中，美國的双引擎轟炸機裏面，最成功而且在世界各戰線都很活躍的B－25，是應陸軍在1938年對双引擎轟炸機要求所開發，1939年1月，原形機首次飛行，在大幅度的更改設計後，進入量產。量產第1號機於1940年8月第一次飛行，最大速度可達518 km/h 。隨著重量增加而使速度慢慢減低。其次，是增加裝甲防禦力的A型，還有變更槍塔配置的B型登場，提供給蘇聯，成為後來大量提供的先驅。但B－25出名的是，，1942年4月18日，杜立德中校率領的16架B－25從航空母艦上起飛，首次空襲東京。1942年1月，正式量產C型開始引渡，在機身及機翼下皆有鈎子，以裝備魚雷來攻擊船舶。而G型，是在密閉的機首，裝配75mm炮，來攻擊船艦。重武裝化更進步的H型，機首有8挺重機槍，6挺防禦用機槍，外翼下能够裝置火箭彈。主要在太平洋活躍。最後的量產型又回復到透明的機首，到對日戰爭結束為止，共製造11,000架，輸送到英國、蘇聯等許多國家，1960年代，仍有部份國家繼續使用。

〈B-25J-NC 資料〉

全長：16.1m、全寬：20.6m、最大速度：438km/h、武裝：12.7mm×12、炸彈：1,360kg、127mm火箭彈×8。

康索利德特·渥提公司 B-24 解放者式

Consolidated B-24 Liberator

B－24是康索利德特公司從1939年9月開始開發的四引擎重轟炸機，美國陸軍著眼於做為B－17的後繼機種，要求比B－17更長的4800km的續航距離。完成的B－24，有飛艇廠家的風格，高翼而粗的機身，特異的型式，2片垂直安定板、為四引擎轟炸機，首創鼻輪著地裝置。1941年最先生產的A型，只製造9架以供運輸之用。後來B、C型也是少量。1942年底，真正量產型D型配屬。1942年1月在太平洋戰區第一次出擊，接著配備於中東的第9空軍，10月配給英國本土的第8空軍，12月配給太平洋第5空軍。繼續改良，前方具有機槍的G型和有10挺機槍的H型，1943年8月有新型掃描器，改良了細部生產最多的J型登場，最後生產的是L、M型，到1945年6月生產為止，共製造了18,181架，這是第二次世界大戰美國轟炸機最多的時期，本機的性能雖然超過B－17，但是較容易中彈損毀，所以機員較喜歡B－17。本機共投下了635,000噸的炸彈，擊落了4189架的敵機，是太平洋戰線的主力，在戰局後期扮演主要的角色。

〈B-24H 資料〉

全長：20.5m、全寬：33.5m、最大速度：467km/h、武裝：12.7mm×10、炸彈：4,000kg。

只有在南斯拉夫和希臘地圖登場的國家。

除了初期配置有補給工作車、加農砲、佔領部隊以外，也只能生產飛機，但如果你輕視他的話，他的步兵可就會威脅你的生產首都。

南斯拉夫ユーゴスラビア

戰鬪機

颶風式 I ハリケーンI		速度	13	燃料	48	索敵	3
		武裝		A	B	C	D
		7.7mmMG		6			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
價格	200	NOT		0			

IK-3		速度	13	燃料	48	索敵	3
		武裝		A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機關砲		7			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
價格	2400	NOT		0			

IK-2		速度	12	燃料	42	索敵	3
		武裝		A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機關砲		6			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
價格	1800	NOT		0			

戰鬪轟炸機

在43張地圖中唯一在低地諸國登場的敵人。

勃萊利姆 I ブレニムI		速度	12	燃料	120	索敵	3
		武裝		A	B	C	D
		20㎜キカンホウ機關砲		6			
		227kgバクダン炸彈		0			
搭載		NOT		0			
價格	1500	NOT		0			

游擊隊パルチザン

因爲是設定爲地下反抗組織，所以看不見其生產首都，就無法佔領。除非把所有部隊消滅。

步兵

游擊隊 パルチザン		速度	3	燃料	60	索敵	4
		武裝		A	B	C	D
		ライフル來福槍		4			
		モロトフカクテル汽油瓶		2			
搭載		NOT		0			
價格	10	NOT		0			

福特汽車公司 M8裝甲車 灰狗式
Ford Motor M8 Armoured Car Greyhound

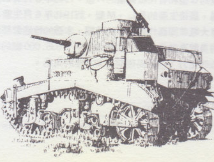
1941年底，37mm砲裝備的輕裝甲車受到重視，於是開始試作。將其中之一 T22的車體重新設計成 T22E2，1942年 6 月正式稱為M 8 裝甲車。本車有熔接接合的車體，平均19mm的裝甲設備。6 驅動車輪，因為採用半橢圓形的片簧，所以在起伏地面的行走性相當高。運用其陸上最高時速90km/h，以偵察或戰線的警備、聯絡為其主要任務。到了1944年停止製造為止，共生產了8523輛，雖然計劃了許多的衍生型，但真正實現的只有一種。命名為M20，和裝甲吉普一樣使用於人員，彈藥等運輸。在戰爭期間，除了美國之外其他各國也使用，一直到戰後仍是長期使用的車種。

〈M8　裝甲車資料〉

全長：5.00m、全寬：2.54m、路上最高速度：88km/h、武裝：37mm砲×1、12.7mm機關槍×1。

美國車廂及鑄造工廠 M3/M5輕戰車 斯陶特
American Car & Foundry M3/M5 Light Tanks Stuart

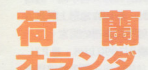
M 2 A 4 輕戰車比英國的 2 磅砲、德國 3 號戰車的37mm砲、42口徑50mm砲，有更優異的57口徑37mm砲，是在 500 m 距離當中能與戰車相抗衡的輕型戰車。藉此美國陸軍計劃讓該車的誘導輪接地，開發了能在起伏地形上提高機動性的美式車種，正式稱為M 3 輕戰車。1941年 3 月開始，配屬於美國陸軍，同時提供給北非的英軍稱之為「斯陶特」。改良型A 1 型增設置了砲塔動力回旋裝置。1942年 3 月凱迪拉克公司開始量產換裝引擎的M 3 輕戰車的發展型的M 5 輕戰車。除引擎之外尚改造砲塔，為了要能使車體上部前方的裝甲減少中彈率，因而加大其傾斜度。1942年 7 月M 3 輕戰車也在車體前方做同樣的改良，開始生產砲塔，能容納大型無線電的 A 3 型。這種裝載了M 3 A 3 砲塔就是系列中最後型的M 5 A 1 。1944年因後繼的M24輕戰車的登場而終止生產，不過到戰爭終了為止，仍一直是美、英輕戰車的主力。到1960年底，在中南美各國相當活躍。它的衍生型有裝備火力支援用的75mm曲射砲，為M 8 HMC自走榴彈砲。把開放式頂蓋的砲塔加在M 5 輕戰車砲塔環，生產了1778輛。



〈M3　輕戰車資料〉

全長：4.46m、全寬：2.3m、路上最高速度：57km/h、武裝：37mm砲×1、7.62mm機關槍×3。

雖然是一個只能生產佔領部隊的國家，但他最大的特徵是看不見生產首都。



荷　蘭 オランダ

和南斯拉夫同樣，地面部隊只有補給部隊，工作車、加農砲及佔領部隊。不過在飛機方面却有珍奇的兵器，所以才把此國登在資料篇。在丹麥的地圖初期配置有OXXI，被認爲是從荷蘭供應來的，戰鬪機G・IA也是珍奇的兵器，在地圖戰鬪模式裏實際去瞧一瞧吧！

戦闘機



DXX I		速度	12	燃料	36	索敵	3
		武裝		A	B	C	D
		7.92mm MG		6			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
價格	1800	NOT		0			

戰鬪轟炸機



G.IA		速度	12	燃料	70	索敵	5
		武裝		A	B	C	D
		7.92mm MG		8	4		
		150kgバクダン炸彈		0	2		
搭載		NOT		0	0		
價格	2000	NOT		0	0		

如果輕視他，就會遭到慘痛的下場

莫斯科4Pz 和莫斯科2Pz 登場的敵人，跟安齊戮地圖的第多游擊隊生產體系相同，游擊隊只能生產士兵。有時候玩者會被敵人玩弄。此國因看不見生產首都，即使索敵是在初級也找不著所以無法佔領其生產首都，又加上游擊隊常會在意想不到的地方出現。在不知不覺中，因爲和玩者的都市、機場、港口同樣都是藍色的，在玩者回來補給的時候，才發現已被悄悄地佔領了。千萬要注意只能生產佔領部隊的游擊隊奪取生產首都。

GMC 凱迪拉克汽車部 M24輕戰車 霞飛式
Cadillac Motor Car Div. of GMC M24 Light Tank Chaffee

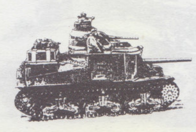
本車種是被開發為輕戰車M 5 的後繼型。它的最大特徵是火力和防禦力，凌駕於第二次世界大戰中其他的輕戰車。1943年10月，為了滿足對於新型輕戰車的要求，T－24的試作車完成。這是和M18惡婦式一樣，採用扭力桿式懸架，主砲搭載75mm砲為M 5 的地上型，能與薛曼式的火力相匹敵。最大裝甲38mm，能減低中彈率的良好焊接構造，低姿勢車體。於1944年正式化命為M24輕戰車，同年年底，在德軍的亞耳丁攻擊時，已有少數參與作戰。到1945年 6 月生產終結，共生產了4070輛；戰後，因為M41輕戰車的加入於是退役。本車提供給英國和新興獨立國等，但沒趕上作戰期間。以後在韓戰、印度和巴基斯坦的紛爭及越戰等都有出現，至今仍在烏拉圭、智利等國服役；在挪威，更裝載了90mm砲命名為NM 116 驅逐戰車，也在服役中。

〈M24霞飛式　輕戰車資料〉

全長:5.49m、全寬:2.84m、路上最高速度:56km/h、武裝:75mm砲×1、12.7m機關槍×1、7.62mm機關槍×2

底特律戰車工廠 M3 中戰車 李式・格蘭將軍式
Detroit Tank Aresnal M3 Mediuam Tank Lee,Grant

當時美軍的主力戰車是裝配了37mm砲的M 2 中戰車。但和德主力Ⅲ，Ⅵ号戰車相比略遜一籌。因此，1940年 6 月認為有必要開發比Ⅳ号戰車更具威力，能配備長砲身75mm砲的新型戰車。此時，在敦克爾克失去大量戰車的英國，更迫切要求量產新型戰車。命名為M 3 中戰車的此新型戰車是以M 2 中戰車為基礎，除了增加裝甲，將75mm砲暫定裝配於車體右側前方之外，還有37mm砲裝備的旋轉砲塔及設置有可以旋轉的對空機槍裝備的艙罩頂。之後，英國又訂製了輪廓低的英式規格砲塔改良型就是「格蘭將軍式」。1942年 5 月北非克薩拉之戰時，第一次投入實戰，另外的基本型也提供給英國，英方稱之為「李式」。第二次用於亞拉梅恩之役，二車加起來有600 輛之多。M 3 的改良型A－1－5 登場，不過在引擎、裝甲接合方式，生產工廠的差異等，都沒有很明顯差別。各型後期換裝了長砲身75mm砲，合計生產了7000輛以上，在薛曼式未登場之前，順利的完成了此時期的任務。



〈M3 李式 中戰車資料〉

全寬:2.79m、全長:5.64m、路上最高速度:42km/h、武裝:砲台75mm砲×1、37mm砲×1、7.62mm機關槍×4。

德意志的同盟國救援玩者的國家，就是羅馬尼亞。

羅馬尼亞
ルーマニア

能生產地面兵器Pzkw35t或Pzkw38tG等，能生產德國兵器的國家。

玩者大概有時會眞想要處理掉一些沒有戰力的國家，但此國和義大利不同，因爲是用德國兵器行動，所以在地形上對我方沒有妨礙，是一個不可多得的國家。

飛機除了戰鬪機Bf109G以外，是PZL P24E、IAR80、IAR81這三種獨特機種登場。

戰鬪機

PZLP24E	速度	12	燃料	48	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	7.7mm MG		6			
	NOT		0			
搭載	NOT		0			
価格 1500	NOT		0			

IAR80	速度	13	燃料	78	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲		7	4		
	100kgバクダン炸弾		0	1		
搭載	NOT		0	0		
価格 1800	NOT		0	0		

IAR81	速度	13	燃料	78	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲		7	4	4	
	100kgバクダン炸弾		0	0	1	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 1850	タンク副油箱		0	1	0	

Bf109G	速度	14	燃料	54	索敵	3
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ機關砲		8	4	4	
	250kgバクダン炸弾		0	0	1	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 2400	タンク副油箱		0	1	0	

軽戦車

Pzkw35t	速度	5	燃料	44	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	37mmホウL40 砲		7			
	7.92mm MG		3			
搭載	NOT		0			
価格 500	NOT		0			

Pzkw38tG	速度	5	燃料	30	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	37mmホウL48 砲		9			
	7.92mm MG		4			
搭載	NOT		0			
価格 500	NOT		0			

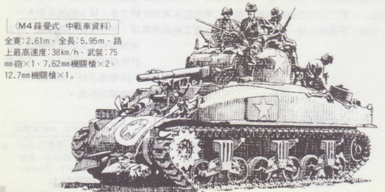
Grand Blanc戰車工廠 M4中戰車 薛曼式

Grand Blanc Tank Aresnal M4 Medium Tank Sheman

已經開始量產的M３中戰車，是75㎜砲，裝載旋轉砲塔的戰車，在青黃不接時擔任作戰任務。1941年９月，以滿足條件的M２中戰車為母體，完成加上鑄造上部結構的Ｔ６中戰車。同年10月，本車以M４中戰車之名正式被採用，為了能大幅度增設於戰車師團，以月產2000輛為目標，1942年初開始大量生產。因此簽訂契約的廠家達11家之多，不過大型鑄造車體並不是任何一家都會做，加上引擎也因不同公司而異，所以種類相當多。M４是焊接型，M４A１是鑄造型，M４A２是焊接型柴油引擎，M４A３是焊接型系列中擁有最好引擎的車型，M４A４是車體延長焊接型，M４A５是加拿大的拉姆戰車，M４A６則是用於訓練部隊。在防禦力方面，以能減少中彈率的良好鑄造型最為優秀，而一部分的後期型是僅只有前部鑄造的綜合型也登場了。為了防範後期型的弱點、加添裝甲、誘爆、把彈藥庫做成濕式等等方式以求提高殘存性。為加以改良武裝，將後期的一部分換裝為初速高的76㎜砲，不過還是有榴彈破壞率低的缺點。在這些改良型裏，除前述的改良另加上有HVSS式懸吊可以說是集「薛曼式」大成於一身的為、M４A３E８「Easy Eights」。在這些裏面，最先參戰的是M４A１。1942年10月，配備於北非的英軍，後來就替換M３戰車成為英、美軍的主力戰車，直到戰爭末期都擔任主角，雖比德國的戰車能力上較差，但數目較多而發揮不少作用，引領聯合軍步入勝利之途。其總生產數到1945年計達５萬輛，提供及輸出多國，戰後則使用於韓戰、中東戰，現在南美一部分國家仍在使用。在英軍方面，M４～M４A４除稱為薛曼式Ⅰ～Ⅴ型裝有76㎜砲的是Ａ型，配有近距離支援用105 砲是Ｂ型，裝備有17 磅砲的"螢火蟲式"是Ｃ型，其餘衍生型也很多；裝備有最大105 ㎜的增加裝甲的重戰車M４A３E２為"巨無霸式(JUMBO)，具有浮上航行用防水布的薛曼式DD，搭載了多連發火箭及可俯仰傾卸砲身的Ｔ－34 "Kalliope"等等。

〈M4薛曼式 中戰車資料〉

全寬:2.61m、全長:5.95m、路上最高速度:38km/h、武裝:75㎜砲×1、7.62㎜機關槍×2、12.7㎜機關槍×1。



底特律戰車工廠　M26重戰車　潘興式

Detroit Tank Aresnal M26 Heavy Tank Pershing

1940年，記取前年德國對法國閃電戰的教訓，而加以開發50t級的重戰車。試作的T1重戰車於1942年6月正式命為M6重戰車，計劃生產5500，但是因運輸障礙及對飛機的優先生產，最後只生產了大約40輛。隨著戰事進行，德國的虎式、豹式戰車一一登場，而經過T20等接連的試作型，最後開發了新型重戰車T26E3。1945年1月送到歐洲本土。本車在3月正式命為M26重戰車，進入量產，採用扭力桿懸吊能夠以高速行駛，主砲搭載90mm戰車砲，又因為加上高性能的回轉儀式的安定裝置，所以在行駛中能確保射擊精度。1944年到1945年，雖然生產有2400輛的潘興式，但是對德參戰的不過20輛。1945年3月7日在里馬堅鐵橋之戰中最出鋒頭，不過最活躍之時是在戰後為美軍主力，和M4A3E8一起投入，與北韓的T－34／85展開激烈的戰車戰。

〈M26 潘興式　重戰車資料〉
全寬：3.50m、全長：8.79m、路上最高速度：32km/h、裝備：90mm砲×1、7.62mm機關槍×2。

GMC Fisher Body部/福特汽車公司　M10對戰車自走砲

Fisher Body Div. of GMC/Ford Motor M10 Gun Motor Carriage

1941年12月，戰車部隊為了能完成原本任務；突破敵人防衛線，創設與敵戰車交戰的戰車驅逐部隊。因此開始著手開發有著強大火力和機動力的車輛。對應此要求而產生了T35GMC戰車，這是用M4A2中戰車的車體搭載了開放式頂蓋的旋轉砲塔，和強力的3英吋高初速砲裝備。試驗結果，將T35車體上部全面由傾斜裝甲更換為5角型砲塔，並以M10GMC為名採用。M10的量產從1942年9月開始，1943年初陸續分配到北非第一線的驅逐戰車大隊。後來，又利用M4A3中戰車的車體成A1型，在1942年10月也開始生產。雖開放式頂蓋有其缺點。不過，在前線仍給予極高的好評價。到1944年1月為止，合計共生產了6300輛，有3600輛提供至海外，本車停止生產後，在義大利、西北歐及各戰線仍一直使用到戰爭終了為止，在太平洋戰區，庫威澤林等皆被使用為攻擊防禦基地。在英軍M10A1叫做「烏爾巴因」，獨自換裝17磅型，稱呼為「阿基里斯」來使用。

〈M10　對戰車自走砲資料〉　全寬：3.05m、全長：5.97m、路上最高速度：3英吋砲×1、12.7mm機關槍×1。

在全地圖中，於低地諸國只登場一次的小國。

比利時
ベルギー

可生產戰鬪機CR.42進化成的颶風式，和攻擊機戰鬪式，的的確確可堪成爲德國的敵人。能夠生產輕戰車T-15、進化類型的AGC1 和牽引對戰車砲47mm－SAFRC等地面兵器，是地面部隊爲其特徵的國家。

是一個戰力很低的國家，不算是敵人。

戰鬪機

CR.42

速度	12	燃料	48	索敵	3
武装		A	B	C	D
12.7mm MG		11			
NOT		0			
NOT		0			
NOT		0			
搭載					
価格	1800				

颶風式 I ハリケーンI

速度	13	燃料	48	索敵	3
武装		A	B	C	D
7.7mm MG		6	0		
NOT		0	6		
NOT		0	0		
NOT		0	0		
搭載					
価格	2000				

攻擊機

戰鬪式 バトル

速度	11	燃料	108	索敵	3
武装		A	B	C	D
7.7mm MG		6			
227kg バクダン炸弾		2			
NOT		0			
NOT		0			
搭載					
価格	1500				

牽引対戦車砲

47ミリSAFRC

速度	1	燃料	40	索敵	2
武装		A	B	C	D
47mmホウL32 砲		9			
NOT		0			
NOT		0			
ライフル来福槍		4			
搭載					
価格	250				

軽戦車

T-15

速度	8	燃料	49	索敵	3
武装		A	B	C	D
13.2mm MG		6			
NOT		0			
NOT		0			
NOT		0			
搭載					
価格	300				

AGC1

速度	5	燃料	41	索敵	3
武装		A	B	C	D
47mmホウ 砲		6			
13.2mm MG		3			
NOT		0			
NOT		0			
搭載					
価格	400				

GMC別克部 M18對戰車自走砲 惡婦式
Buick Div. of GMC M18 Gun Motor Carriage Hellcat

在軍隊或軍團直轄使用的戰車驅逐大隊，為了要支援遭遇到敵強力戰車部隊的士兵或戰車部隊，必須派遣在性能上能短時間到達戰線的機動性戰車。但是，M4中戰車的原身是M10GMC，很難確保其機動性，為此戰車驅逐部隊決定開發專用的車體。做了幾次試作，終於完成M18GMC。本車初採用美軍的扭力臂式彈簧懸架裝置，車重也控制在M4中戰車的一半。主砲搭載了和M4中戰車後期型同樣的76mm砲，但是由於著重於機動性的設計，所以犧牲了裝甲防禦力；砲塔前最大裝甲厚度25.4mm，車體主要是12.7mm的超輕裝甲，1943年6月以後到1944年10月為止，共生產了2507輛，在義大利戰線的安齊峩登陸，是配備活躍的戰車。

〈M18惡婦式　對戰車自走砲資料〉

全寬：2.87m、全長：6.65m、路上最高速度：88km/h、武裝：76mm M1砲×1、12.7mm機關槍×1。

GMC Fisher Body部/密賽哈利公司 M36對戰車自走砲
Fisher Body Div. of GMC/Massey-Harris M36 Gun Motor Carriage

1942年左右，因德國重裝甲車出現，被迫要開發比M10GMC的主砲（3英吋砲M7）更強力的對戰車砲。美軍著手開發能搭載90mm高射砲M1的對戰車自走砲與之抗衡。1944年7月，M10A1的車體改造為車載用，搭載90mm砲M3的新型自走砲M36誕生。這個砲塔是再經過設計成為能耐90mm砲射擊時的衝擊，後部設置了大型的彈藥庫來代替壓載物。是諾曼第登陸後能和虎式、豹式相抗的僅有車種。10月開始，國內各公司開始大量生產。M36GMC被用作為驅逐戰車來使用，但為了能將那強力的主砲也可拿來同戰車般一樣使用，因而有著開放式頂蓋及裝甲厚度不合的缺點，不過由於裝備有和德國的驅逐戰車不同的旋轉砲塔，證明了是柔軟性高的車種。1945年生產了許多，生產數為2324輛，士兵們往往指著M36GMC叫做「傑克生」「強棒」。



〈M36　對戰車自走砲資料〉

全寬：3.048m、全長：7.465m（沒有摩擦剎車器）、路上最高速度：40km/h、武裝：90mm砲M3×1、M2重機關槍×1。



各國共通能生產的部隊

在部隊中，像補給部隊、工作部隊、加農砲、佔領部隊、海上部隊等，將各國共通能生產的部隊整理出來。但是，要注意的是這裏所有的部隊，並不是代表所有的國家都能生產，而是將到現在爲止各國生產出來相通的部隊加起的總合介紹。

補給部隊

生產可能國 德意志帝國、蘇維埃聯邦、美國、英國、法國、波蘭、義大利、比利時、荷蘭、芬蘭、挪威、匈牙利、丹麥、羅馬尼亞、維琪法國政府、伊朗、伊拉克、土耳其、希臘。

補給馬車 ホキュウバシャ

速度	4	燃料	70	乘數	1
搭載		價格	300		

武裝	A	B	C	D
ホキュウブッシ補給物質	30			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

補給卡車 ホキュウトラック

速度	8	燃料	80	乘數	1
搭載		價格	500		

武裝	A	B	C	D
ホキュウブッシ補給物質	50			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

補給ht ホキュウht

速度	6	燃料	60	乘數	1
搭載		價格	700		

武裝	A	B	C	D
ホキュウブッシ補給物質	40			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

工作部隊

生產可能國 德意志帝國、蘇維埃聯邦、美國、英國、法國、義大利、比利時、荷蘭、芬蘭、挪威、南斯拉夫、匈牙利、羅馬尼亞、維琪法國政府、伊朗、伊拉克、土耳其、希臘。

工作車 コウサクシャ

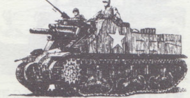
速度	4	燃料	60	乘數	1
搭載		價格	200		

武裝	A	B	C	D
シザイ資財	3			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

美國輾鋼公司 M7自走榴彈砲 牧師式

American Locomotive M7 Howitzer Motor Carriage Priest

1941年6月，需要自走式火砲的美國陸軍，利用M3中戰車的車體開發出在開放式頂蓋處用四周的裝甲板包圍起來的上部構造，搭載有105㎜野砲M1A1的車輛，稱為T32。實驗結果證明大有希望，只是沒有裝備對空火器，有點美中不足。結果，就在戰鬪室前方右側放置12.7㎜的機槍座，因為形狀很像說教壇，所以才以“牧師”之名暱稱。1942年4月正式命為M7HMC，英國訂製了5500輛。同年11月在北非亞拉、梅恩的戰役，換裝為25磅砲，由第5騎兵砲兵連隊連隊使用。而美國第一次使用是在1942年11月突尼斯戰役。由於M3中戰車製造終止，於是另外以M4A3中戰車的車體來製造，此型車就叫M7B1。由於英國方面，認為25磅砲比105㎜榴彈砲更為優異，就採用了加拿大的 grizzly －1戰車（加拿大版M4A1）為原型而生產了和牧師式大約同樣構造的車體，裝載25磅砲的「教堂司事者式（SEXTON）」。此型沒有機槍座，並將操縱席移向右側方。由於該車代替了牧師式，所以，牧師式便改造為能夠搭載20名的「袋鼠式」裝甲兵員運輸車。



〈M7 自走榴彈砲資料〉

全寬：2.78m、全長：6.02m、路上最高速度：42㎞/h、武裝：105㎜榴彈砲M2×1、M2重機關槍×1。

Pressed Stell Car公司 M12自走加農砲

Pressed Steel Car M12 Gun Motor Carriage

1941年，軍需品補給部接受了150㎜砲裝在M3中戰車車體上的提案，並一再地做了試作品的試驗，結果，決定引進100輛M12GMC，在1943年3月納入完成。M12因為把引擎移置到M3中戰車的車體前部，所以在後部留出了空間，同時為露天狀態，如此一來就可搭載155加農砲M1917或M1918。還在車體後部裝置有像推土機排土板的鋤鏟（做為砲座），在發射時接地來吸收產生的衝擊。但是陸軍當時不曾使用本車，所以便一直放置在倉庫中，直至1943年12月，歐洲反攻作戰計劃，發覺強力自走砲的重要性，便將74輛本車投入此次作戰，1944年6月，在曼第登陸作戰，破壞敵軍的戰線，是快速進擊北法時部隊唯一能攜帶的重野砲因而活躍非常，士兵們取了綽號叫做「金剛」。

〈M12 自走加農砲資料〉

全寬：2.67m、全長：6.76m、路上最高速度：38㎞/h、武裝：155㎜加農砲M1917或者是M1918×1。

注意騎兵的速度

在共通部隊中要注意的就是，加農砲及海上部隊和騎兵。

因爲騎兵速度５，如不小心生產首都就會受威脅。

如果是像初期地圖那般小，特別要注意騎兵的移動速度。

牽引加農砲

生產可能國

丹麥、法國、挪威、荷蘭、義大利、羅馬尼亞、匈牙利、南斯拉夫、芬蘭、維琪法國政府、土耳其、伊朗、伊拉克。

75吋野砲 75ミリヤホウ

速度	燃料	索敵	搭載	價格
1	40	1		400

武裝	A	B	C	D
75㎜ヤホウ野砲	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

105吋野砲 105ミリヤホウ

速度	燃料	索敵	搭載	價格
1	40	1		500

武裝	A	B	C	D
105㎜ヤホウ野砲	8			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

155吋野砲 155ミリヤホウ

速度	燃料	索敵	搭載	價格
1	40	1		600

武裝	A	B	C	D
155㎜ヤホウ野砲	7			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル来福槍	4			

鐵路

生產可能國

德意志帝國、英國、義大利、羅馬尼亞、匈牙利、蘇維埃聯邦、芬蘭、維琪法國政府、土耳其、伊朗、伊拉克。

火車 レッシャ

速度	燃料	索敵	搭載	價格
10	150	1		1000

武裝	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

歩兵

生產可能國

希臘、丹麥、波蘭、荷蘭、比利時、匈牙利、南斯拉夫、土耳其、伊朗、伊拉克。

預備役兵 ヨビエキヘイ

速度	燃料	索敵	搭載	價格
2	60	1		50

武裝	A	B	C	D
ライフル来福槍	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

騎兵 ホヘイ

速度	燃料	索敵	搭載	價格
2	60	2		100

武裝	A	B	C	D
ライフル来福槍	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

歩兵 キヘイ

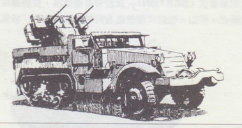
速度	燃料	索敵	搭載	價格
5	60	2		300

武裝	A	B	C	D
ライフル来福槍	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

懷特自動汽車公司 M15, 16對空自走砲

Autocar, White Motor M15, 16 Multiple Gun Motor Carriage

因為德國的閃電戰中，地面部隊和航空機合作的事被揭露出來，美軍才開始初次對運輸車隊以地面部隊做機敏的保護。因而認知了對空車輛的必要性。1930年代，對搭載機槍的裝輪車輛做了種種試驗。1941年開發了以M 3 半履帶式車輛作為載體，有 2 挺12.7㎜重機關槍的動力槍座。這個槍座是裝置在M 3 半履帶式車輛的裝載貨物部位，而動力則是用引擎發動機供給。在1942年 9 月，正式化為M13多用途自走砲。此後，武裝不同的改良型，一個個接著登場，其中M15是回轉式的大型槍座，有37㎜自動砲一門和12.7㎜重機關槍 2 挺，M16為M134 的連裝式。但是由於第二次大戰後期，已充分掌有制空權，因此支援步兵的對地攻擊反而比對空攻擊更發揮出其威力。這些在戰後也仍活躍於韓戰之中，M15一直到近年來仍服役於日自衞隊的裝備車輛中。



〈M16　對空自走砲資料〉

全寬：1.98m、全長：6.50m、路上最高速度：72㎞/h、武裝：12.7㎜機關槍M2×4。

鑽石汽車製造公司／懷特汽車公司　M3式半履帶裝甲運兵車

Autocar/Diamond T Motor Car/White Motor M3 Half-Track Personnel Carrier

第二次世界大戰中，美國製造了有大約萬 1 千多輛的半履帶式車輛，其中最具代表性的是M 3 半履帶式車。1938年，在 4 輪的偵察車輛中裝置了附履帶的後軸輪架，經過一再的改造，完成了T 14。T 14原本的目的是偵察，而兵員運輸用則另名為T 8 。1940年 9 月，T 14就正式化為M 2 半履帶式車，而T 8 也為M 3 半履帶式車。這二種車輛，為了要使多家公司能同時製造。所以，在設計上，除裝甲板之外，其餘零件皆具有互通性。M 3 主要是配屬於戰車師團所屬的步兵部隊，做為機械化步兵，相當活躍。而衍生型也高達50種以上，提供給英國、蘇聯，他們也獨自加以改造來使用。這種車輛是相當於無線軌道（履帶車輛：有商標）車和裝輪車二者間的車種，本來被期待兼有兩者的性能特徵。不過，到了1945年，就不符合時代，在美國，以後完全只被作為無限軌道車來使用，和德國的半履帶式車輛相比，因為履帶部份較短以致越野，性能較差。現在仍然在用M 2 、 3 半履帶車輛的國家是以色列，共有4400輛。

〈M 3　半履帶式車輛資料〉

全寬：2.22m、全長：6.17m、路上最高速度：72㎞/h、武裝：12.7㎜機關槍M2×1。

水上艦

生產可能國

德意志帝國、英國、法國、挪威、義大利、羅馬尼亞、蘇維埃聯邦、維琪法國政府、土耳其、伊拉克、伊朗、美國。

驅逐艦 クチクカン	速度	7	燃料	100	索敵	5
		武裝	A	B	C	D
		120mmホウ砲	10			
		ギョライ魚雷	4			
搭載		バクライ魚雷	6			
價格	4000	20mmキカンホウ機關砲	7			

輕巡洋艦 ケイジュン	速度	6	燃料	150	索敵	4
		武裝	A	B	C	D
		150mmホウ砲	15			
		ギョライ魚雷	4			
搭載		バクライ魚雷	6			
價格	6000	20mmキカンホウ機關砲	7			

重巡洋艦 ジュウジュン	速度	6	燃料	200	索敵	3
		武裝	A	B	C	D
		200mmホウ砲	15			
		ギョライ魚雷	4			
搭載		200mmホウ砲	15			
價格	8400	200mmキカンホウ機關砲	7			

戰艦 センカン	速度	5	燃料	100	索敵	3
		武裝	A	B	C	D
		380mmホウ砲	15			
		120mmホウ砲	10			
搭載		380mmホウ砲	15			
價格	13000	20mmキカンホウ機關砲	7			

戰鬪巡洋艦 バトルクルーザー	速度	6	燃料	220	索敵	3
		武裝	A	B	C	D
		280mmホウ砲	15			
		120mmホウ砲	10			
搭載		280mmホウ砲	15			
價格	10000	20mmキカンホウ機關砲	7			

航空母艦

生產可能國

德意志帝國、英國、法國、義大利。

航空母艦 クウボ	速度	5	燃料	150	索敵	3
		武裝	A	B	C	D
		120mmホウ砲	10			
		NOT	0			
搭載	可	NOT	0			
價格	10400	20mmキカンホウ機關砲	7			

登陸艦

生產可能國

德意志帝國、英國、美國、法國、蘇維埃聯邦、義大利、維琪法國政府。

登陸艦 ヨウリクカン	速度	4	燃料	100	索敵	2
		武裝	A	B	C	D
		120mmホウ砲	10			
		ロケットホウ火箭砲	3			
搭載	可	NOT	0			
價格	2000	20mmキカンホウ機關砲	7			

補給艦

生產可能國

德意志帝國、英國、美國、法國、挪威、義大利、羅馬尼亞、蘇維埃聯邦、維琪法國政府、土耳其、伊朗、伊拉克。

補給艦 ホキュウカン	速度	4	燃料	250	索敵	2
		武裝	A	B	C	D
		NOT	0			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
價格	4200	20mmキカンホウ機關砲	7			

義大利軍 イタリア

義大利軍是於1940年6月10日參戰，1943年9月9日投降。雖然也有設計出相當精銳的武器，但是在德軍的相形之下，並沒有特別地引人注目。

飛雅特 CR42 隼式
Fiat CR 42 Falco

第二次世界大戰最後一代的複葉戰鬪機CR42是從CR1開始聞名的飛雅特複葉機系列的設計師西勒斯汀諾・羅沙特尼所設計的最後戰鬪機。將1936年製造的CR41當作原型來開發，1939年初次飛行，並馬上開始生產。因為是CR系列的最後複葉機，擁有洗鍊的機身，而且機身是焊接鋼管骨架貼上蒙布，前部是貼金屬鋁片，主翼是由兩片大小不同的複翼形成，再以典型的W型支柱構造而成。武裝是在整流罩內，只有7.7㎜和12.7㎜機關槍各一挺而已，但由於運動性很優秀，雖然是複葉機，最高速度可達430km/h。1940年6月，CR42初次和法國空軍的D 520 交戰，並且從10月到11月參加了英國本土的攻擊，成為在英國上空的唯一複葉機而出名。可是隨後漸漸變得跟不上時代，只得當作義大利北部夜間防空用和在利比亞當作戰鬪轟炸機使用。CR42系列在1942年生產了1781架就不再製造。義大利停戰時，能使用的CR42有64架。本機也有輸出到海外，在匈牙利、比利時、瑞典也很活躍。雖然只有一架，但是戰後當作練習機，義大利空軍一直使用到1950年。

〈飛雅特CR42Fa/Co 隼式資料〉

全長：8.3m、全寬：9.7m、最大速度：430km/h、武裝：12.7㎜×2～4。

飛雅特 G50 飛箭式
Fiat G 50 Freccia

G50和卡布洛尼・皮卓拉F5、馬克奇MC 200、美利齊納利Ro51，列基亞尼Re 2000及溫布拉T18一樣，是按照1936年度義大利空軍規格所製造，為義大利最初的全金屬單座戰機。分為內翼及左右外翼3部分的伸臂低翼，擁有硬殼式構造的胴體。1937年2月初次飛行，初期生產型中的12架，在西班牙內戰作實戰試驗。這個時候，飛行員反應不喜歡密閉式的駕駛艙，所以後期型的G50bis 改為開放式駕駛艙。G50雖然低速，火力武裝也相當貧瘠，絕不能說是高性能戰機，但是運動性能相當優秀。不過好歹也是在第2次大戰衝突初期時的現代戰機之一。1940年6月10日義大利參戰時，配備118架，就在同年10月，雖然48架進駐比利時不過卻沒有參加不列顛之戰，後來轉戰到利比亞、希臘等地。G 501 bis 是在1940年9月初次飛行，續航距離增加了1000km，本機是包含了練習機和艦載型等在內一共生產了782架，其任務漸漸轉變成地面攻擊，戰爭結束時，從第一線退出。1939年賣給芬蘭的G50，在第2次對蘇俄戰爭中，當作第一線機使用到1944年。

〈飛雅特G50飛箭式 資料〉

全長：8.2m、全寬：11.0m、最大速度：472km/h、基本武裝：12.7㎜×2。

潛水艇

生產可能國

德意志帝國、英國、義大利、羅馬尼亞、蘇維埃聯邦、芬蘭、維琪法國政府、土耳其、伊朗、伊拉克、美國。

潛水艇 センスイカン

速度	3	燃料	200	索敵	3
搭載		価格	3000		

武裝	A	B	C	D
ギョライ魚雷	4			
88㎜ホウL71 砲	7			
NOT	0			
20㎜キカンホウ機關砲	7			

無法配置・生產的特別兵器

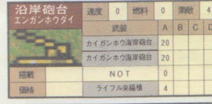
初期配置才有的兵器，往後是無法配置、生產的。其中如可成爲要塞的碉堡，或雷達等兵器。在這裏爲了要看看這些兵器的攻擊力，所以加以刊載介紹。雷達的索敵範圍10是相當驚人的，德國唯一的要塞是A＋1WALL華爾海岸砲台。還有在這表圖裏的高射砲台，是只有在最後的愛爾蘭地圖CP才能生產。



碉　堡 トーチカ

速度	0	燃料	0	索敵	3
搭載		価格			

武裝	A	B	C	D
75㎜ホウ 砲	30			
マシンガン機關槍	60			
NOT	0			
NOT	0			



沿岸砲台 エンガンホウダイ

速度	0	燃料	0	索敵	4
搭載		価格			

武裝	A	B	C	D
カイガンホウ海岸砲台	20			
カイガンホウ海岸砲台	20			
NOT	0			
ライフル來福槍	4			

雷　達 レーダー

速度	0	燃料	0	索敵	10
搭載		価格			

武裝	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
40㎜ホウL48 砲	15			

馬奇諾要塞 マジノヨウサイ

速度	0	燃料	0	索敵	3
搭載		価格			

武裝	A	B	C	D
150㎜カノン加農砲	40			
マシンガン機關槍	60			
NOT	0			
150㎜カノン加農砲	40			

塞瓦斯托波爾 セバストポリ

速度	0	燃料	0	索敵	3
搭載		価格			

武裝	A	B	C	D
150㎜カノン加農砲	40			
マシンガン機關槍	60			
NOT	0			
150㎜カノン加農砲	40			

A＋1華爾砲 A＋1トウォール

速度	0	燃料	0	索敵	4
搭載		価格			

武裝	A	B	C	D
カイガンホウ海岸砲台	20			
カイガンホウ海岸砲台	20			
NOT	0			
ライフル來福槍	4			

高射砲塔 コウシャホウトウ

速度	0	燃料	0	索敵	4
搭載		価格	6000		

武裝	A	B	C	D
128㎜ホウ 砲	30			
20㎜キカンホウ機關砲	60			
NOT	0			
128㎜ホウ 砲	15			

馬克奇 MC200 雷電式

Macchi MC 200 Saetta

依照義大利空軍現代化和擴展的"R"計劃中單座攔截戰鬥機之規格，名設計師卡斯托迪所設計的最初的戰鬥機。MC 200 也和初期的義大利戰鬥機一樣，速度和火力均差，不過俯衝時的加速度佳，而且機體的運動性也非常好，和同樣規格製造的G50相比較，雖然和G50使用同樣的引擎，機體大小也差不多，但是速度卻增快有35km/h。就各方面來説本機是相當優秀的。在第二次大戰初期，為義大利的戰鬥機是最好的機體。1939年開始交貨，在1940年6月10日當時配備有156架。MC 200 第一次在大規模的作戰使用，是在希臘、阿爾巴尼亞戰線。後來也活躍在北非和東部戰線上。後期型是將駕駛艙變成開放式，一部分擁有MC 202 一樣的主翼。一直生產到義大利停戰為止，共生產了1000架，不過在戰爭後期都轉變為戰鬥轟炸機使用，其中23架在停戰後為了反對法西斯共同交戰國空軍而退出，之後拿來當作練習機一直使用到1947年。

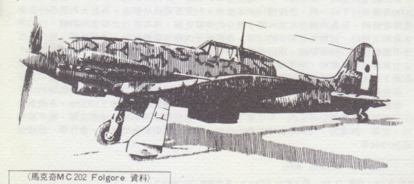
〈馬克奇MC200 Saetta 資料〉

全長:8.2m、全寬:10.6m、最大速度:502km/h、基本武裝:12.7mm×2。

馬克奇 MC202 Folgore

Macchi MC 202 Folgore

使用在第2次世界大戰歐洲的許多戰線上，被認為是最好的義大利戰鬥機。本機是由德國製的DB 601 A－1液冷引擎，配合MC 200 的機體所組成，結果克服了初期的義大利戰鬥機所擁有的空氣阻力高、馬力低的空冷引擎的缺點，發揮了兩者在速度和運動性上之缺點。這種改良機在1940年8月初次飛行，創造了超過MC 200的93km/h的速度，於是馬上以MC 202 從事生產，其機體是完全經過再設計的流線型。1941年11月，在比利時初次參加實戰，本機是對抗聯軍戰鬥機的主力，性能勝過颶風式戰鬥機和P－40。不過從1942年9月到1943年5月，在東部戰線只有少數是從事任務。而且火力方面上仍然很弱。在最後的量產型，於機翼內增設了2挺7.7mm機槍。直到1943年為止，一共生產了約1500架，在停戰時尚擁有122架，不過能使用的也只有53架，其中6架參加了聯軍，其他則為墨索里尼軍所使用。在戰後，殘存的飛機則當作練習機使用到1948年。



〈馬克奇MC202 Folgore 資料〉

全長:8.9m、全寬:10.6m、最大速度:595km/h、基本武裝:12.7mm×2、7.7mm×2、炸彈:150kg。

馬克奇 MC205V Veltro

Macchi MC 205V Veltro

ＭＣ 205 Ｖ是1943年９月，在義大利停戰前活躍的「５系列」的最初的航空機。這種原型機是從ＭＣ 202 所發展出來的，除僅把ＭＣ 202 的引擎換裝為更強力的德製ＤＢ 605 之外，其餘差不多一樣，於1942年４月做初次飛行。由於武裝也相同，於是後來的後期型改把機翼內的機槍換裝為20mm機關砲。從1942年10月開始生產，但受到戰略物質和引擎不足而遲緩推出。停戰後因為德國的命令仍繼續生產，一共生產了226 架，初次出擊是1943年７月，但最活躍是在停戰後，當時有66架參加了聯軍在南斯拉夫使用，而其他則在德軍指揮下活躍。戰後當作義大利空軍機使用一直到1947年為止，1949年一部分賣給埃及政府。

〈馬克奇ＭＣ205V Veltro 資料〉

全長：8.9m、全寬：10.6m、最大速度：642km/h、基本武裝：12.7mm×2、7.7mm×2。

飛雅特 G55 Centauro

Fiat G 55 Centauro

經過飛雅特Ｇ50、Ｇ50Ａ的開發，加上新設計的大幅度改良出現的「５系列」航空機。Ｇ55和ＭＣ 205 Ｖ一樣裝載有德製ＤＢ 605 引擎（國產化製品），在超高度攔截中發揮威力，是連噴火式或野馬式也不能輕視的戰機。機體之構造，除了蒙布的動翼外其他都是金屬製，因液冷引擎之故，機體前的面積非常小，加上使用重新設計裝用效率佳的機翼之結果，除了使操縱性更加優秀之外，也創造了最高速度 619 km/h。超過Ｇ50的最高速度約 160 km/h。在超高度比ＭＣ 205 還快，但是和Ｒｅ2005比較時在低速的操縱性就較差但是堅固。1943年初期開始生產，到義大利停戰時只配備了13架，而能作戰的只有２架。其後到戰爭結束前所完成的機體是 105 架，繼續在墨索里尼的空軍中活躍著。戰後又再度生產約100 架，外銷到阿根廷和敍利亞，16架交給義大利空軍。

〈飛雅特Ｇ55 Centanro 資料〉

全長：9.4m、全寬：11.8m、最大速度：620km/h、基本武裝：20mm×1、12.7mm×4（Ｇ55/0）、20mm×3、12.7mm×2（Ｇ55/1）。

列基亞尼 Re2001 隼式２

Reggiane Re 2001 Falco 2

和其他義大利一樣，把德製的ＤＢ 601 Ａ－１液冷引擎裝載的Ｒｅ 2000戰機，不過沒有得到像ＭＣ 202 那樣的效果。1940年７月試驗機初次飛行，雖然運動性和實用性良好，但是速度差不多，並沒有增加。由於做最後調整要花些時候，於是優先把引擎供應給ＭＣ 202 ，所以生產也近乎停擺。該機本來當作攔截戰鬥機製造，不過也製造了ＣＮ型：夜間戰鬥機、ＣＢ型：戰鬥轟炸機等。至1943年前半為止，生產了237 架，使用到義大利停戰，其後的８架Ｒｅ 2001投靠聯軍，一直戰鬥到戰爭結束。

〈Re 2001 西利耶３ 資料〉

全長：8.2m、全寬：11.0m、最大速度：542km/h、基本武裝：12.7mm×2、7.7mm×2。

列基亞尼 Re2002 Ariete

Reggiane Re 2002 Ariete

R e 2002是從R e 2001再回復低高度用的空冷引擎裝備的戰鬪轟炸機型。裝載標緻P 19R c 45空冷引擎，用效率佳的前細式整流罩包著，裝備了大的機頭罩。除了這點之外，和R e 2000如出一轍，同樣也繼承了R e 2001 的技術上和構造上的缺點。但是本機體輕快堅固，不失義大利空軍中最好的戰鬪轟炸機，地面攻擊機。除在機腹能裝載輕型炸彈，尚能在翼下裝載 2 個 160 kg的炸彈。試驗機在1940年10月首次飛行，在某一方面性能超過R e 2001，不過在調整引擎上要花時間，雖然1942年 3 月交貨，卻處於不能使用狀態。1943年 7 月配備本機的第 5 俯衝轟炸隊攔截了登陸西西里島的聯軍，在停戰當時保持有34架。之後，16架的R e 2002參加了聯軍而活躍於戰場。但是，在墨索里尼時代幾乎算是沒有使用，而德國空軍擁有的60架在對法國的地下反抗組織「馬基」攻擊時使用過，全部生產數是 225 架。

〈列基亞尼Re 2002 Ariete 資料〉

全長：8.2m、全寬：11.0m、最大速度：530km/h、基本武裝：12.7mm×2、7.7mm×2。

列基亞尼 Re2005 Sagittario

Reggiane Re 2005 Sagittario

在列基亞尼戰機系列中，是實際量產的最後又最好的「5 系列」的戰機。本機是在R e 2001的機身上裝載了D B 605 A－1 引擎。原型機是在1942年 9 月做初次試飛。降落裝置採用外側伸縮架，而且對機身結構也作了很大的改造，整體性能比G 55好。生產機是從1943年 7 月開始使用於作戰，也在防衛西西里島時被使用在對付聯軍的轟炸機上，一直到 8 月26日為止。停戰時，所剩下的幾架為了防止被德軍接收，都被駕駛員破壞了。後來雖然仍繼續生產，但是由於聯軍激烈的轟炸，又炸毀了工廠。剩下的飛機據說當作護衛羅馬尼亞的油田和預防德國當作防空攔截機來使用。

〈列基亞尼Re 2005 Sagittario 資料〉

全長：8.2m、全寬：11.0m、最大速度：628km/h、基本武裝：20mm×3、12.7mm×2。

勃雷達 65

Breda 65

從1930年代初期至中期的這段期間，在歐洲各國間流行以一架兼具戰鬪、轟炸、偵察的輕型萬能機的思想。義大利的勃雷達公司在1934年所完成的勃雷達64就是反映這種想法的機體。而這種機體又為配合空軍的要求，著手進行現代化的就是勃雷達65。和前型64比較，機身變粗、總重量也增加一噸，是全金屬製造，有單座型和複座型 2 種，後者稱為61 bis 。該機在1940年 6 月義大利參戰時保存 154 架，雖然在巴爾幹作戰獲得了若干的戰果，但是在北非的戰線上，當強大的英美戰鬪機一出場就變得無能為力了，因為操縱性不良和速度慢而變成敵人的最佳獵物。

〈勃雷達65 bis 資料〉

全長：9.60m、全寬：12.10m、最大速度：410km/h、基本武裝：12.7mm×2、7.7mm×2。

勃雷達 88 Lince

Breda 88 Lince

在1936年，當作高速轟炸機而完成的小型双引擎機。機種和英國的蚊式轟炸機非常相似，但是沒有像蚊式那樣有著明確的設計理念，本來最初是為要創造速度記錄而進行開發，但對記錄滿意的空軍，卻當作重戰鬪地面攻擊機來製造。構造是全金屬製肩翼式，機身細，有著相當洗鍊又美麗的外型。1940年夏天在利比亞從事任務時，由於經過軍用裝備的改裝，速度大為降低，已經沒有高速轟炸機的性能。第一線部隊覺得不滿意，所以生產到105 架就不再生產。最後，竟淪為當作迷惑敵人偵察機的誘餌而置於地面。雖然也製造了改造為俯衝轟炸機88M，但一共不到 3 架。

〈勃雷達88 Lince　資料〉

全長：10.79m、全寬：15.60m、最大速度：490km/h、基本武裝：12.7mm×3、7.7mm×2、炸彈：500kg。

沙衛・馬克弟　SM82

Savoia-Marchetti SM 82

ＳＭ82是ＳＭ75運輸機軍用型的大型化轟炸、運輸機，在第 2 次世界大戰中，是義大利的實用型中最優秀的飛機之一，和ＳＭ75比較，機身容量增大、垂直尾翼變高。機身是金屬結構覆蓋蒙布，主翼和尾翼是木製，裝卸貨物等，在機體下的倉門進行，在頂棚設立有移動貨物的通路。在義大利參戰時，擁有12架ＳＭ82。從1941 年開始使用轟炸機型，最初這種飛機是當作Ｐ 108 的代用機，一共製造了875 架，而活躍於各種運輸作戰中。停戰後約有30 架參加了聯軍，其他則由墨索里尼和德國空軍所使用。戰後也成為義大利空軍的主力，同時也是得到了僅次於美國道格拉斯ＤＣ 3 評價的機體。戰後也一直使用到1960年。

〈沙衛・馬克弟ＳＭ82　資料〉

全長：10.5m、全寬：14.9m、最大速度：367km/h、基本武裝：12.7mm×1或7.7mm×2、炸彈：250kg或500kg×1。

沙衛・馬克弟　SM79　鷹式

Savoia-Marchetti SM 79 Sparviero

為在第 2 次世界大戰中最出名的義大利軍用機，也是在義大利空軍的轟炸機中，最成功而廣泛使用的機體。原型機在1934年製造是倫敦～澳洲航空競賽用 8 人座民航運輸機，在這種機體上裝備了 3 具愛快・羅蜜歐 126 ＲＣ34引擎，在駕駛艙腹部轟炸員用之吊艙追加有機槍裝備。廢除機身側方的窗戶變成ＳＭ79－１。從1937年 2 月開始，就和義大利自願軍一起投入西班牙內戰，當作高速、高性能堅固的轟炸機而出名，在1940年 6 月10日，佔有轟炸機兵力之60%。沒有多久就改成雷擊機ＳＭ79－Ⅱ裝載 2 枚魚雷，而得到很大的戰果。義大利停戰時，殘存了61架，其中34架參加聯軍當作運輸機使用。ＳＭ79－Ⅲ是在德國開發的機種，沒有腹部吊艙，裝備了20mm機關砲。到1944年為止約生產了1130架，輸出到南斯拉夫、羅馬尼亞等國（双引擎輸出型），戰後當作運輸機一直使用到1959年。而當作後繼機而製造出的ＳＭ84，性能不盡理想。

〈沙衛・馬克弟ＳＭ79-1　資料〉

全長：16.2m、全寬：21.2m、最大速度：430km/h、基本武裝：12.7mm×3、7.7mm×1　炸彈：1,250kg。

飛雅特 BR20（鸛鳥式）

Fiat BR 20

ＢＲ20雖為義大利廣為人知的轟炸機，但實際上並無參加重要的戰役。本機是双引擎低翼單葉機，骨架是金屬製的，外板是強化鋁合金和蒙布構成的，從1936年到1940年共生產了275 架。為了要試驗最初生產機的性能，所以就投入了西班牙的內戰中。1940年10月到11月有80架進駐比利時，參加了幾次作戰，全都慘敗鎩羽而歸。後來派到希臘、北非和東部戰線上使用。1939年創造出ＢＲ20Ｍ，增加武器裝備及強化乘員防禦，機首是採流線形的設計。最初是夜間轟炸機，後期改為偵察機使用，不過它的性能仍比ＳＭ79和Ｚ1007差。日本陸軍稱它為伊式重轟炸機，但並無什麼表現。在97式重轟炸機出現後，它就被當作購買大豆的運輸機交給了滿州國。

〈飛雅特ＢＲ20　資料〉

全長：16.1m、全寬：21.6m、最大速度：430km/h、基本武裝：12.7mm×3、炸彈：1,580kg。

康特 Z1007 Alcione

Cant Z 1007 Alcione

1935年薩巴特工程師研究出３引擎Ｚ1007和雙引擎Ｚ1011兩種機種。雖然義大利空軍採用全木製的骨架，外板鋪以蒙布如此古老構造的木製３引擎機Ｚ1007，但它的設計卻是優秀的。1937年春天試作機出現，生產了34架就針對缺點又換裝引擎。之後它的性能進步了許多，以Ｚ1007 bis 大量生產，義大利參戰時，合併兩種機型，共生產87架。首次大規模使用是1940年10月的希臘之戰，之後也曾活躍於北非、愛琴海、東部戰線。1943年出現了強化引擎性能的Ｚ1007 ter ，雖然最高速度增加到500 km/h，但是炸彈裝載量卻減少1000公斤。停戰後，約30架Ｚ1007參加聯軍，在巴爾幹半島的作戰中和轟炸隊合併，剩下的30架雖在墨索里尼空軍麾下，但並無使用，合計共生產了560 架。

〈康特Ｚ1007bis　資料〉

全長：18.6m、全寬：24.8m、巡航速度：378km/h、基本武裝：12.7mm×2、7.7mm×2、炸彈：1,800kg。

標緻 P108

Piaggio P 108

本機是全金屬製的低翼機，新構造是在外側發動機裝配有２挺12.7mm機槍的動力槍座，全部共８支機槍，比過去的義大利轟炸機續航距離長，和英、美的重轟炸機有著相同的性能，是義大利空軍唯一的４引擎大型轟炸機。原型機Ｐ108 在1939年11月首度飛行，生產有163 架。本機以準生產型Ｐ108 Ｂ做試驗，只配備給第274 飛行中隊，1942年６月在巴列亞斯島附近參加作戰。之後參加聯軍進攻北非時，轟炸了阿爾及利亞。停戰後大部分被德軍接收，但不在戰爭中使用。戰爭結束時，在墨索里尼的飛行隊中只剩下３架，但還有若干衍生型機種，其中為了南大西洋航線所開發的民航機Ｐ108 Ｃ就是一種，為德軍使用直到戰爭結束，而於古里米亞撤退時，每架平均可輸運125 名。

〈標緻Ｐ108Ｂ　資料〉

全長：23.0m、全寬：32.0m、最大速度：430km/h、基本武裝：12.7mm×6、7.7mm×2、炸彈：3,500kg。

安薩特 AB41裝甲車
Ansald Autoblinda AB 41

蘭吉雅1Z裝甲車的後繼型所製造的6輪裝甲車飛雅特611，因做為偵察用車過大，所以在1939年試作AB39裝甲車，以AB40正式採用。AB40是在前後裝備了駕駛座的4輪驅動車，車體兩側也裝備有備用輪，這種輪胎也能回轉，因此在越過障礙物之時可形成補助輪，使本車在不平的地面也能良好的行駛。除在砲塔上裝備了2挺機槍，在車體後部也裝配1挺機槍。在生產24輛AB40之後，在1941年製造了砲塔裝配20mm機關砲的AB41。AB41共生產約560輛。停戰後，換裝新的108Hp的引擎，德軍命名為AB41/43，繼續生產。在停戰前，裝載了47mm砲的AB43還在試驗中。AB41曾在北非、東部戰線等使用，德軍使用主要在義大利，巴爾幹半島。

〈安薩特AB41裝甲車　資料〉

全長:5.20m、全寬:1.92m、路上最高速度:78km/h、武裝:20mmL/65機關砲×1、8mm機關槍×2。

飛雅特/安薩特 CV35高速戰車(L3/35輕戰車)
Fiat/Ansaldo Carro veloce CV 35 (Carro leggero L3/35)

1929年，將做英製的考登勞爾特Mk.Ⅵ戰車所生產線生產的CV29加以改良試作出CV3。1933年卡羅・維羅斯CV33大量生產。本車堅固，操縱性良好，但裝甲厚度最厚只有13.5mm。在固定戰鬥室左前方裝備1挺飛雅特6.5mm機槍，命名為系列Ⅰ。在1935年出產的裝備了布列達8mm連發機槍，命名為系列Ⅱ。後來系列Ⅰ也做了同樣的改良，且在生產時把上部的構造變更為鉚釘的接合，成為CV35來生產。隨後的CV35在西班牙內戰時投入了戰爭，但和共和國軍的蘇聯戰車對決時，馬上顯露了它的缺點。在參戰時，因它占了百分之七十五，所以在各戰線的任何戰場上都失敗。後來雖出現若干火力強化型，但也只生產少數，剩下的只在維持治安活動中使用。之後也製造出火焰放射型等衍生型，不管它的性能如何，它曾在匈牙利、保加利亞等國使用。

〈C.V.35高速戰車L3/35輕戰車　資料〉

全長:3.15m、全寬:1.40m、路上最高速度:42km/h、武裝:6.5mm或8mm機關槍×2。

飛雅特/安薩特 L6/40輕戰車
Fiat/Ansaldo Carro armato leggero L6/40

1940年試作的L6/40輕戰車是把飛雅特/安薩特外銷用的5噸輕戰車作為原型來開發出的。車體是鉚釘接合，最厚達30mm，由2個轉向臂構成的懸吊裝置，在旋轉砲塔裝載了20mm的機關砲和同軸機槍。1940年訂購的583輛因把20mm的機關槍優先給AB41，所以延遲了交貨的時間。1941年底才開始裝備完成L6/40，共生產約283輛，其他的裝載47mm對戰車砲，L40DA47/32輕突擊砲完成製造。停戰前在北非、東部戰線、巴爾幹半島、義大利、科西嘉島等加入作戰，但在戰場上只是配角，停戰後為德軍接收，納入亞得利亞戰車大隊或警察，也輸出給克羅埃西亞且極少數為南斯拉夫游擊隊使用。

〈L6/40輕戰車　資料〉

全長:3.82m、全寬:1.86m、路上最高速度:42km/h、武裝:20mm機關砲×1、8mm機關槍×1。

安薩特·福薩迪 P26/40重戰車

Ansaldo-Fossati Carro armato pesante P26/40

第2次大戰初期，義大利軍決定要開發重量26噸、300 hp以上的柴油引擎，裝備75mm砲的新型戰車。在1941年10月，完成了搭載330 hp的引擎，裝備18口徑75mm砲的試驗戰車，接續再改良主砲，裝載34口徑75mm砲和搭載410 hp的引擎，前面裝甲是58mm，並且加以傾斜化，當作P26／40制式化。雖從1943年前半就開始生產，但是到停戰以前也只完成了21輛，還沒有配備給義大利軍之前，就在1943年9月，所完成的5輛和200輛份的資材被德軍接收。看到了這種戰車的希特勒，認為是從義大利軍擄獲的車輛中，最優秀的車種，決定要將此車量產化。到1945年3月前共完成了100輛，由於德製引擎來不急供應，當中60輛就用過去的330匹馬力的引擎完成，其餘大部分沒有裝載引擎而完成，就當作安齊兵防衛戰，格斯他夫防衛的固定碉堡來使用，而最初的5輛，配備給C軍集團南部戰車訓練大隊來使用。

〈P26/40重戰車　資料〉

全長：6.22m、全寬：2.75m、路上最高速度：40km/h、武裝：75mm砲×1、8mm機關槍×1。

SPA/飛雅特/安薩特 M40,42,43突擊砲

SPA/Fiat/Ansaldo Semovente M40,41,42,43

義大利陸軍使用M13／40中戰車系列的車體製造了各種自走砲。這種自走砲是拿下了車體上部的構造物，用螺栓結合固定的戰鬪室，和德國的Ⅲ號突擊砲一樣能裝載大口徑的砲。1941年前半年，利用M13／40的車體製造了裝載18口徑75mm榴彈砲的M40DA75／18。半年後約生產了60輛該種車型時，將車體變更使用M14／41，誕生了M41DA75／18，而裝載了18口徑75mm榴彈砲的最後型是M42DA75／18，是在1943年初期開發，使用M15／42的車體。而且訂購了500輛裝載長砲身34口徑75mm榴彈砲M42DA75／34。1942年計劃要在P26／40的車體裝載105mm砲，但是因為P26／40的實用化拖延的關係，就把M15／42的車體寬度擴大製作當作M43DA105／25而完成。這種車輛是唯一在防衛羅馬時Ariete Ⅱ戰車師團使用而已。停戰後也在德國生產了M42、43和改良型，在義大利和巴爾幹半島的德軍所使用。

〈M40DA75/18突擊砲　資料〉

全長：4.92m、全寬：2.20m、路上最高速度：35km/h、武裝：75mm砲×1。

SPA/飛雅特/安薩特 M41M反戰車自走砲

SPA/Fiat/Ansaldo Semovente M41 (Modificato)

雖然被當作有機動性的反戰車砲在1942年到1943年也只生產了30多輛，只對登陸在西西里島的聯軍使用而已。本車是改造的M14／41之車體，其構造是裝載了從艦載砲開發的53口徑90mm砲，這種砲是露出之狀態來裝載，擁有前面41mm厚，側面9mm厚的防盾。而且砲的旋轉角度是左右各40度，這種90mm砲可以說是德國88mm砲的義大利版。砲口初速比88mm砲快一點，最大的缺點是因為上部和腹部完全開放，和攜帶彈數只有6發，略嫌不足。

〈M41M反戰車自走砲　資料〉

全長：5.28m、全寬：2.27m、路上最高速度：35km/h、武裝：90mm砲×1。

安薩特・福薩迪 M11/39 中戰車
Ansaldo-Fossati Carro armato medio M11/39

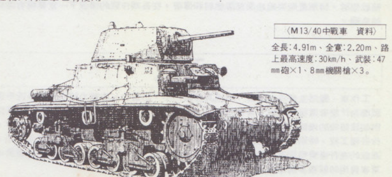
1937年安薩特公司試作了利用L 3 輕戰車的懸吊裝置的 8 噸輕戰車。本車是在車體前方右側裝載了37㎜砲，在車體左側的旋轉砲塔裝載了 3 連裝機槍。之後將此車當作原型繼續研究，採用明顯地受到維克斯影響的轉向裝置的戰車完成。1939年採用本車正式命為M11／39。這種戰車是鉚釘結合的構造，裝甲厚度最大是30㎜，只生產了100 輛，24輛送到義大利屬東非、70多輛在1940年的夏天送到利比亞。但是，因為火力弱，而且主砲的射程也有限，所以無法獲得特別的戰果，北非的M11／39就在1940年12月開始受到英軍的攻擊而損失了大部分，到了1941年 2 月全部被消滅殆盡。不過有少數的M11／39被聯軍擄獲，被使用在北非的澳軍中。

〈M11/39中戰車　資料〉

全長：4.85m、全寬：2.18m、路上最高速度：32km/h、武裝：37㎜砲×1、8㎜機關槍×2。

安薩特・福薩迪 M13/40,14/41,15/42 中戰車
Ansaldo-Fossati Carro armato medio M13/40,14/41,15/42

義大利陸軍檢討了M11／39的弱點，開始研發新戰車，1939年先完成了試作型當作M13／40而採用。從1939年底開始生產。本車的武裝是在旋轉砲塔裝備47㎜主砲和 1 挺 8㎜機槍，在車體的前方右側，裝備了 8 ㎜連裝機槍。為此車體採大型化，而以M11／39當作大型化之車體來使用。車體是裝甲板用鉚釘結合在鋼板，並用螺栓結合鋼板之構造，裝甲厚度最大是42㎜。1940年12月，本車在利比亞首次參加實戰，但由於沒有考慮到在沙漠的作戰，所以不斷發生故障。1941年為了要解決M13／40的最大問題點、引擎馬力不足之缺點，因而誕生了M14／41這種搭載從過去的125 馬力增加到145 馬力的引擎，還裝備了沙漠專用的過濾裝置。1943年夏天配備了最終型M15／42，除了把車體加長還換裝了強力的192 Ｈｐ引擎，因而時速可達40km／h。並且連裝甲也稍為強化，大致生產數量M11／40是799 輛、M14／41是1103輛、M15／42是82輛。M13／40和M14／41是義大利陸軍最重要的戰車，在北非和巴爾幹半島之戰爭中，當作主力戰車而活躍。而且停戰後、有一部分為德軍所用，其他則在墨索里尼的軍隊中當作維護治安而使用，戰後在義大利陸軍也有使用。



〈M13/40中戰車　資料〉

全長：4.91m、全寬：2.20m、路上最高速度：30km/h、武裝：47㎜砲×1、8㎜機關槍×3。

共通・其他的兵器

■共通的地面部隊／E・TH・TK部隊

鐵路部隊、補給車部隊、工作車部隊等差不多所有的國家都能生產，而且是成本和性能都差不多的兵器。（不過鐵路兵器有歐洲軌道和蘇俄軌道二種），這些部隊雖然不適合各別戰鬥（因為大部分沒有擁有類似武器那樣的武器）但是各有其重要的特長，可以說如果沒有擁有這種部隊的話，就不可能得到勝利。

列車
TRAIN

鐵路部隊必須要在有鐵軌地形或者建築物地形上才能動。而且區分有蘇俄系和歐洲系軌道2種，只有俄軍生產的列車才能在蘇俄系軌道移動，而蘇俄以外的國家所生產的列車也僅能在歐洲系的軌道上才能移動（實際上歐洲各國的基本軌道是使用標準軌道(1435mm)，但是在蘇俄聯邦內則是使用廣軌）。由於，列車的最大優點是在其速度和運輸量。假如能從生產地點到前線舖設鐵路的話，這點一定要積極地應用。

補給車輛
SUPPLY UNITS

第2次世界大戰，在某一方面而言可以說是由補給來決定勝負。別是在德國，補給佔有相當重要的地位。莫斯科的攻勢和亞耳丁的攻防戰，假如能得到充分補給的話，戰況可能就會有所逆轉。在這個遊戲中，有補給馬車、補給卡車，補給化「半卡車」等三種補給部隊。特別是能補給地面部隊燃料和彈藥。在長期作戰的情況下一定要擁有這些補給車輛。

工作車
WORK UNITS

工作車、雖然生產成本便宜、不過其移動力小、防禦力、攻擊力等也差不多近乎零。那麼為什麼有這種部隊呢？答案很簡單，因為這種部隊是唯一能進行「工程」的單位，例如建築物的增建、撤除、鐵路的設置・撤除・修復、橋和道路與建築物的修復等，能作各種工程，特別重要的是能增建建築物，增加耐久度。用這種方法能使收入增加，對遊戲的進行會變得很有幫助。這種方法比用步兵去佔領都市還來得快，在前盤想要增加軍事費用時就要多加運用。

■步兵／I部隊

這次的「前進大戰略」會出現各類步兵，就以當作中心的德軍來說會出現「擲彈兵、精英兵、戰鬪工兵、親衛隊、動員兵」等步兵。其他的國家也一樣也有步兵、親衛步兵、游擊隊(這種部隊是10＄／)、狙擊兵、重步兵、別動隊、紅魔鬼等，有個性的部隊。當然不只上述這些而已。不要有所「為什麼會對步兵這麼執著呢？」的疑問。因為在這個遊戲中，雖說各種部隊的確都是相當重要的，不過對能佔領都市、機場、港口，甚至能佔領首都的這種部隊，為了要提早結束戰爭，是絕對缺一不可的。



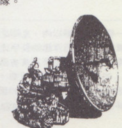
■牽引砲／Q部隊

牽引砲差不多沒有移動力（只有1），也沒有多少防禦力。所以若要送到戰場上去，則須仰賴運輸車輛，運輸機、登陸艦等，因此，能生產也俱備有攻擊力的自走砲的話，雖然在成本上稍為貴一點，不過也很划得來。而且如果把牽引砲這微小的移動力用掉的話就有在這局面中無法攻擊的缺點存在。這在欲發動攻擊時，造成相當大的問題。考慮了這些問題，最適合牽引砲的使用法是拿來防禦據點。



■碉堡／G部隊

碉堡是沒有移動力，而且也不能利用「生產」指令來製造的兵器。因為不能移動，所從事像沿岸砲台或馬奇諾防線等防線等那樣為了要防止敵軍進入，作防衛攻擊的較多。另外特別的地方是有雷達裝置。雷達並不是要對進攻而來的敵人發動攻擊，其目的是為了要發現敵人，雷達擁有廣大的索敵範圍，能發現附近的空中、地面、海上的一切敵方部隊。



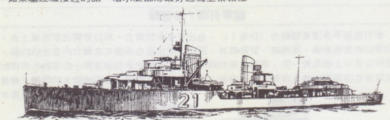


■艦艇／W・Z部隊

在海上戰鬪所不可獲缺的兵器就是艦艇部隊，大致可分為水上艦艇和潛水艇２種，各別在海上和海裏活躍，而特別是擁有能對水中移動的Z部隊（單位）攻擊能力的部隊又少，所以除了驅逐艦和輕巡洋艦外差不多是無敵。

驅逐艦
DESTROYER

在這個遊戲中能生產的戰鬪用的水上艦艇只有驅逐艦而已。當然以水上艦艇而言是最小型的，耐久力也和登陸艦、潛水艇一樣，只有最低值５。可是不要看不起驅逐艦這種艦艇，它對地面部隊具有強力的攻擊力和防禦力，對付其他艦艇擁有必殺的魚雷，加上也持有少許的對空能力。一般而言驅逐艦的特徵是對海狼・潛水艇擁有最高的攻擊力，如果驅逐艦接近的話，潛水艇部隊最好逃為上策較佳。



輕巡洋艦
LIGHT CRUISER

接照華盛頓條約規定的基準，所謂輕巡洋艦是基準排水量在１萬噸以內，主砲，15.5cm以內的水上戰鬪艦，但是實際上接近１萬噸製造的輕巡航艦不多。其主要理由是、要和重巡洋艦明顯區別的關係。使用法是根據國家而有所不同，在太平洋海域是被當作水雷戰隊的旗艦，伴隨著複數的驅逐艦一起行動，但是在歐洲則為單獨行動的狀況較多。而且這種輕巡洋艦也是少數擁有對潛水艇攻擊力的艦艇。

重巡洋艦
HEVY CRUISER

同樣以華盛頓條約之基準，基準排水量和輕巡洋艦一樣在１萬噸以內，主砲是20.3cm以下之水上戰鬪艦，排水量看起來好像差不多，但是實際上，重巡洋艦的裝甲比較厚，而且主砲的威力也明顯地不同，以重巡洋艦開始從事海上的單獨行動是不會有所問題的。在遊戲中，主砲的射程是８，以這長射程就能從敵人的移動範圍外加以攻擊。在凡爾賽條約限制下所建造的德國著名袖珍戰艦（裝甲艦）德意志蘭特號（為後來的留玆歐）也是在1940年２月以後被認為是重巡洋艦（但是主砲是裝載28cm）。之後，德國拋棄了凡爾賽條約建造了裝載20cm主砲的重巡洋艦。

戰鬪巡洋艦
BATTLE CRUISER

在這裏所謂的戰鬪巡洋艦是指巡洋戰艦。它具有巡洋艦那樣高速，且同時擁有戰艦那樣的攻擊力的水上戰鬪用艦艇。雖然裝甲比戰艦弱（基準的戰艦是用自己的主砲攻擊自己時不會貫穿裝甲那樣地製造，但是巡洋戰艦會貫穿裝甲），但是擁有戰艦的機動力的攻擊力，目的是對敵人，特別是要擊沈比自艦武器更差的敵艦等。德國的「雪倫霍斯德」、「克耐雪腦」，英國聲譽 (Denown) 級等都是有名氣的。

戰艦
BATTLE SHIP

現在在美國只有 4 艘愛阿華級的戰艦，在第 2 次世界大戰開始的當時，確實是是當作海軍的中心而存在。而且這次大戰就是進行用戰艦作艦隊戰為其最後。當時各國互相競爭建造更強力的戰艦，英國的羅德尼・喬治王五世級、美國的華盛頓、愛阿華級、義大利的利特里歐級、法國的利西留級、還有德國的俾斯麥號等，各國都擁有36cm級以上的主砲，及持有裝甲強力的一流戰艦。當然在這個遊戲中，戰艦可當作單獨的兵器而成為相當的武力。其主砲在此遊戲中有最大的射程，耐久力是10，而且防禦力也非常強，不愧為海上的霸主。



航空母艦
AIRCRAFT CARRIER

在歷史上，最活躍於歐洲海上的航空母艦是屬英國的航空母艦。在這個遊戲中也是一樣，早先配置狀態下，就擁有航空母艦的只有英國而且。而且在遊戲中所出現的艦載機，其大部分也是英國所有。不過，同時德國也在開始建造 3 艘「克拉夫，齊伯林」航空母艦，除此之外義大利也一樣在建造中。不過實際上是沒有大活躍的記錄，而且根據史實上，法國也是擁有航空母艦。考慮種種因素，結果在此遊戲中最活躍的英國和假設完成的話同樣有相當運用的德國，此 2 國才擁有航空母艦。雖然對不起支持義大利和法國的人，還請多多包涵。

登陸艇
AMPHIBIOUS WARFARE VESSES

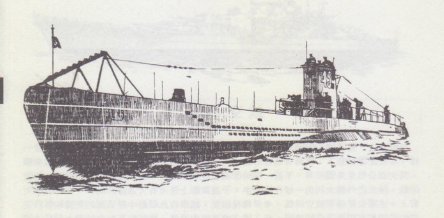
在艦艇中，登陸艇最便宜，防禦力也最弱，速度也遲緩。但是它能够輸送大量的地面部隊，而且，在登陸時也持有對地面攻擊能力。為此，反而在進行登陸作戰時，可能反僕爲主成為主角。

補給艦
SUPPLY SHIPS

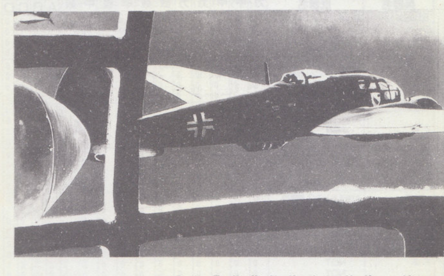
它負責對艦艇補給燃料的任務。所具備的兵器比登陸艇更沒有攻擊力和防禦力，而且移動的速度也比其他的艦艇還要慢。若欲派遣前往前線補給的話，一定要有某種程度的護衛。而且，一旦艦船本身燃料用光時，就只能在海上漂流，很容易被敵軍擊沈。所以，在這個因素考慮之下，為了萬一，也許多生產一艘來得保險些。

潛艦
SUBMARIPS

雖然德國潛艇很有名，當然其他各國也有潛艇。不過，出名的德國潛艇其戰果確實比歐洲其他國家的潛艇還要超群。況且，潛艇最大的優點並不光是強力而射程長的魚雷。當然，並不是説就不需要所謂魚雷這種強力的武器。潛艇的優點是：「是唯一能利用攻擊率表的潛水欄的部隊單位」看一看兵器資料欄便知道，在潛水欄中擁有 0 以外的數字的兵器是非常少的。「不會遭遇攻擊而能攻擊」這種優點對其他艦艇部隊而言，可能會變成最大的威脅。



兵器資料篇



①兵器名	②武器名	③対空力	④対装甲	⑤非装甲	⑥対艦力	⑦対潜力	⑧空回数	⑨地回数	⑩価格率	⑪射程	⑫命中	⑬回数	⑭装備 A	B	C	D
Bf109C	20mmキカンホウ 機關砲	70	10	20	5	0	1	2	4	1	5	1	8	4	4	0
	250kgバクダン 炸彈	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	1	0
F 01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0

(表題：武器性能表)

①兵器部隊名稱　②搭載武器名稱　③對空攻擊力　④對裝甲車輛攻擊力

⑤對非裝甲車輛攻擊力　⑥對艦船攻擊力　⑦對潛水艇攻擊力

⑧對空攻擊次數、對飛機的攻擊次數

⑨對地攻擊次數、對其他的兵器的攻擊次數

⑩價格率　彈藥１發、於補給所耗的軍事費

⑪射程　⑫命中率(1/10)　⑬攻擊命令實行次數

⑭可以裝備武器的裝載容器種類

戦闘機 F型態	F：戦闘機　FB：戦闘爆撃機　FD：局地戦闘機

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
Bf109G	20mmキカンホウ 機關砲	70	10	20	5	0	1	2	4	1	5	1	8	4	4	0
	250kgバクダン 炸彈	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	1	0
F-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
Fw190A	20mmキカンホウ 機關砲	100	10	20	5	0	1	2	4	1	6	1	8	4	4	0
	250kgバクダン 炸彈	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	1	0
F-02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
Me262A1	30mmキカンホウ 機關砲	160	15	30	8	0	1	2	5	1	7	1	6	3	3	0
	250kgバクダン 炸彈	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	1	0
F-03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
Do335	30mmキカンホウ 機關砲	150	15	20	8	0	1	2	5	1	7	1	6	3	3	0
	250kgバクダン 炸彈	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	3	0
F-04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
He162	20mmキカンホウ 機關砲	140	10	18	5	0	1	2	4	1	7	1	8	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F-05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
グラディエイター	7.7mmMG	30	5	10	0	0	1	2	2	1	3	1	9	0	0	0
闘士式	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F-06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ハリケーンIIC	20mmキカンホウ 機關砲	50	5	25	5	0	1	2	4	1	4	1	6	3	3	0
颶風式	227kgバクダン 炸彈	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	2	0
F-07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
Spit I	7.7mmMG	60	5	20	0	0	1	2	2	1	5	1	6	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F-08	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-153	7.62mmMG	30	5	15	0	0	1	2	2	1	2	1	8	4	4	4
	75kgバクダン 炸彈	0	15	30	2	0	0	2	8	1	0	1	0	0	1	0
F-09	ロケットダン 火箭彈	0	15	25	8	0	0	2	15	1	6	1	0	0	0	3
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
I-16	20mmキカンホウ 機關砲	40	10	20	5	0	1	2	4	1	3	1	6	3	3	3
	50kgバクダン 炸彈	0	10	20	5	0	0	2	5	1	0	1	0	0	1	0
F-10	ロケットダン 火箭彈	0	15	25	8	0	0	2	15	1	6	1	0	0	0	3
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
LaGG-3	20mmキカンホウ 機關砲	50	10	20	5	0	1	2	4	1	4	1	7	4	4	4
	200kgバクダン 炸彈	0	20	35	8	0	0	2	20	1	0	1	0	0	1	0
F-11	ロケットダン 火箭彈	0	15	25	8	0	0	2	15	1	6	1	0	0	0	3
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
La-7	20mmキカンホウ 機關砲	80	10	22	5	0	1	2	4	1	6	1	6	3	3	3
	100kgバクダン 炸彈	0	20	35	8	0	0	2	10	1	0	1	0	0	1	0
F-12	ロケットダン 火箭彈	0	15	20	8	0	0	2	15	1	6	1	0	0	0	3
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
MiG-3	12.7mmMG	50	8	18	3	0	1	2	3	1	4	1	8	4	4	4
	100kgバクダン 炸弾	0	20	35	8	0	0	2	10	1	0	1	0	0	1	0
F-13	ロケットダン 火箭弾	0	15	25	8	0	0	2	15	1	6	1	0	0	0	3
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
Yak-1	20mmキカンホウ 機關砲	50	10	18	5	0	1	2	4	1	5	1	7	4	4	0
	ロケットダン 火箭弾	0	15	25	8	0	0	2	15	1	6	1	0	0	3	0
F-14	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
Yak-9	20mmキカンホウ 機關砲	60	10	18	5	0	1	2	4	1	6	1	7	4	4	0
	ロケットダン 火箭弾	0	15	25	8	0	0	2	15	1	6	1	0	0	3	0
F-15	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
エアラコブラQ	37mmキカンホウ 機關砲	60	15	25	8	0	1	2	6	1	4	1	11	6	6	0
空中眼鏡蛇式	227kgバクダン 炸弾	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	1	0
F-16	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
P-40D	12.7mmMG	50	8	20	3	0	1	2	3	1	5	1	7	4	4	0
	227kgバクダン 炸弾	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	1	0
F-17	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
マスタングD	12.7mmMG	110	8	25	3	0	1	2	3	1	6	1	11	6	6	0
野馬式	453kgバクダン 炸弾	0	35	50	15	0	0	2	30	1	0	1	0	0	2	0
F-18	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
ソルニエ406	20mmキカンホウ 機關砲	40	10	18	5	0	1	2	4	1	3	1	5	0	0	0
索尼耶	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F-19	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ブロック152	20mmキカンホウ 機關砲	50	10	18	5	0	1	2	4	1	4	1	6	0	0	0
布洛克	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F-20	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D.520	20mmキカンホウ 機關砲	60	10	18	5	0	1	2	4	1	5	1	8	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F-21	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CR.42	12.7mmMG	30	8	15	3	0	1	2	3	1	3	1	11	0	4	0
	100kgバクダン 炸弾	0	20	35	8	0	0	2	10	1	0	1	0	0	1	0
F-22	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G.50	12.7mmMG	30	8	15	3	0	1	2	3	1	4	1	8	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F-23	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MC.200	12.7mmMG	30	8	15	3	0	1	2	3	1	4	1	11	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F-24	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MC.202	12.7mmMG	60	8	18	3	0	1	2	3	1	5	1	11	0	6	0
	150kgバクダン 炸弾	0	15	30	5	0	0	2	15	1	0	1	0	0	1	0
F-25	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
Bf110C	20mmキカンホウ 機關砲	40	10	23	5	0	1	2	4	1	4	1	15	0	8	0
	250kgバクダン 炸弾	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	3	0
FB01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Me410A	20mmキカンホウ 機關砲	60	10	23	5	0	1	2	4	1	5	1	14	7	7	0
	500kgバクダン 炸弾	0	35	50	15	0	0	2	30	1	0	1	0	0	1	0
FB02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	2	0	0
ワールウィンド	20mmキカンホウ 機關砲	60	10	25	5	0	1	2	4	1	4	1	8	0	4	0
旋風式	227kgバクダン 炸弾	0	25	40	10	0	0	2	20	1	0	1	1	0	2	0
FB03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
タイフーンＩＢ	20mmキカンホウ 機關砲	70	10	25	5	0	1	2	4	1	5	1	8	4	4	4
颱風式	454kgバクダン 炸弾	0	35	50	15	0	0	2	30	1	0	1	0	0	2	0
FB04	ロケットダン 火箭弾	0	20	45	10	0	0	2	15	1	6	1	0	0	0	4
	タンク副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
テンペストＶ	20mmキカンホウ 機關砲	70	10	25	5	0	1	2	4	1	6	1	9	5	5	5
風暴式	454kgバクダン 炸弾	0	35	50	15	0	0	2	30	1	0	1	0	0	2	0
FB05	ロケットダン 火箭弾	0	20	45	10	0	0	2	15	1	6	1	0	0	0	4
	タンク副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
Yak-3	20mmキカンホウ 機關砲	70	10	20	5	0	1	2	4	1	6	1	8	4	4	4
	ロケットダン 火箭弾	0	15	40	8	0	0	2	15	1	6	1	0	0	3	1
FB06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	1
ライトニングF	20mmキカンホウ 機關砲	60	10	25	5	0	1	2	4	1	4	1	9	5	5	5
閃電式	454kgバクダン 炸弾	0	35	50	15	0	0	2	30	1	0	1	0	0	2	1
FB07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	2	0	1
サンダーボルトD	12.7mmMG	90	8	30	3	0	1	2	3	1	5	1	9	5	5	5
霹靂式	454kgバクダン 炸弾	0	35	50	15	0	0	2	30	1	0	1	0	0	2	0
FB08	ロケットダン 火箭弾	0	25	50	10	0	0	2	15	1	6	1	0	0	0	5
	タンク副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	2	0	0
ポテーズ631	20mmキカンホウ 機關砲	60	10	30	5	0	1	2	4	1	4	1	7	0	4	0
波迪斯	50kgバクダン 炸弾	0	15	30	5	0	0	2	10	1	0	1	0	0	2	0
FB09	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ブレゲー693	20mmキカンホウ 機關砲	50	10	20	5	0	1	2	4	1	4	1	6	0	3	0
布列格	50kgバクダン 炸弾	0	15	30	5	0	0	2	10	1	0	1	0	0	4	0
FB10	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Re 2002	12.7mmMG	40	8	18	3	0	1	2	3	1	4	1	8	4	4	4
	200kgバクダン 炸弾	0	20	40	10	0	0	2	20	1	0	1	0	0	3	1
FB11	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	1
Me163B	30mmキカンホウ 機關砲	120	15	20	8	0	1	1	5	1	8	1	4	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FU01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ba349	タイクウロケット對空飛弾	180	0	0	0	0	1	0	20	1	9	1	2	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FU02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
デファイアント	7.7mmMG	50	0	0	0	0	1	0	2	1	4	1	8	0	0	0
挑戦式	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FD03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Re 2001	20mmキカンホウ 機關砲	55	10	25	5	0	1	2	4	1	4	1	8	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FD04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SAI 207	20mmキカンホウ 機關砲	70	5	18	5	0	1	2	4	1	5	1	6	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FD05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

攻撃機 A・V型態	A：攻撃機　AC：艦上攻撃機　D：急降下爆撃機 V：雷撃機　VC：艦上雷撃機

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
Hs123	7.92mmMG	20	5	15	0	0	1	2	2	1	3	1	6	0	9	0
	250kgバクダン炸弾	0	30	50	15	0	0	2	20	1	0	1	1	0	0	0
A-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hs129B2	20mmキカンホウ 機關砲	10	10	18	5	0	1	2	4	1	2	1	5	0	0	0
	37mmキカンホウ 機關砲	0	35	20	10	0	0	2	6	1	6	1	4	0	0	0
A-02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ar234B	20mmキカンホウ 機關砲	60	10	15	5	0	1	2	4	1	5	1	6	6	0	0
	500kgバクダン 炸弾	0	40	60	20	0	0	2	30	1	0	1	3	2	0	0
A-03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
バトル	7.7mmMG	30	5	10	0	0	1	2	2	1	2	1	6	0	0	0
戰鬪式	227kgバクダン 炸弾	0	30	50	15	0	0	2	20	1	0	1	2	0	0	0
A-04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ブレニムI	7.7mmMG	30	5	10	0	0	1	2	2	1	3	1	6	0	9	0
勃萊利姆	227kgバクダン 炸弾	0	30	50	15	0	0	2	20	1	0	1	2	0	0	0
A-05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ボストンIII	7.7mmMG	40	5	18	0	0	1	2	2	1	3	1	7	0	0	0
波士頓	454kgバクダン 炸弾	0	40	60	20	0	0	2	30	1	0	1	3	0	0	0
A-06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モスキートIV	227kgバクダン 炸弾	0	30	50	15	0	0	2	20	1	0	1	4	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
蚊式 A-07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SB-2	7.62mmMG	20	5	15	0	0	1	2	2	1	1	1	6	0	0	0
	100kgバクダン 炸弾	0	25	45	13	0	0	2	10	1	0	1	3	0	0	0
A-08	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
Su-2	7.62mmMG	20	5	15	0	0	1	2	2	1	2	1	6	0	0	0
A-09	200kgバクダン 炸弾	0	25	45	13	0	0	2	20	1	0	1	3	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Il-2M	20mmキカンホウ 機關砲	40	10	18	5	0	1	2	4	1	3	1	5	5	0	0
A-10	200kgバクダン 炸弾	0	25	45	13	0	0	2	20	1	0	1	3	0	0	0
	ロケットダン 火箭弾	0	15	40	8	0	0	2	15	1	6	1	0	4	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pe-2	7.62mmMG	40	5	10	0	0	1	2	2	1	4	1	5	0	0	5
A-11	200kgバクダン 炸弾	0	25	45	13	0	0	2	20	1	0	1	3	0	0	0
	ギョライ 魚雷	0	0	0	60	0	0	1	100	1	0	1	0	0	0	1
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tu-2	20mmキカンホウ 機關砲	50	10	15	5	0	1	2	4	1	4	1	6	0	0	0
A-12	400kgバクダン 炸弾	0	35	55	18	0	0	2	30	1	0	1	5	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ハボックC	12.7mmMG	40	8	15	3	0	1	2	3	1	3	1	7	7	0	0
破壊者式	454kgバクダン 炸弾	0	40	60	20	0	0	2	30	1	0	1	3	1	0	0
A-13	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
マローダーA	12.7mmMG	40	8	15	3	0	1	2	3	1	4	1	3	3	0	3
掠奪者式	454kgバクダン 炸弾	0	45	65	25	0	0	2	30	1	0	1	3	1	0	0
A-14	ギョライ 魚雷	0	0	0	60	0	0	1	100	1	0	1	0	0	0	1
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	1	0	0
インベーダーB	12.7mmMG	70	8	25	3	0	1	2	3	1	5	1	7	7	0	0
侵襲者式	454kgバクダン 炸弾	0	45	65	25	0	0	2	30	1	0	1	4	0	0	0
A-15	127mmロケット 火箭	0	25	50	15	0	0	2	15	1	6	1	0	8	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0
ブロック174	7.5mmMG	50	5	18	0	0	1	2	2	1	3	1	6	0	0	0
布洛克	200kgバクダン 炸弾	0	25	45	13	0	0	2	20	1	0	1	2	0	0	0
A-16	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ブレダ65	12.7mmMG	20	8	18	3	0	1	2	3	1	1	1	5	0	0	0
勃雷達	250kgバクダン 炸弾	0	30	50	15	0	0	2	20	1	0	1	3	0	0	0
A-17	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ju87C	7.92mmMG	20	5	10	0	0	1	2	2	1	2	1	10	0	0	0
AC01	250kgバクダン 炸弾	0	40	60	25	0	0	2	20	1	0	1	2	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
スキュア	7.7mmMG	20	5	15	0	0	1	2	2	1	2	1	6	0	0	0
鸕式	227kgバクダン 炸弾	0	40	60	25	0	0	2	20	1	0	1	2	0	0	0
AC02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
フルマー	7.7mmMG	50	5	20	0	0	1	2	2	1	3	1	3	0	6	0
鸌式	227kgバクダン 炸弾	0	25	45	10	0	0	2	20	1	0	1	1	0	0	0
AC03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ju87B	7.92mmMG	20	5	10	0	0	1	2	2	1	2	1	10	0	0	0
D-01	250kgバクダン 炸弾	0	40	60	25	0	0	2	20	1	0	1	2	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
ボーフォート	7.7mmMG	30	5	10	0	0	1	2	2	1	2	1	8	0	0	8
美堡式	227kgバクダン 炸弾	0	30	50	15	0	0	2	20	1	0	1	0	0	0	3
V-01	ギョライ 魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	1	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ボーファイターVI	20mmキカンホウ 機關砲	60	10	25	5	0	1	2	4	1	4	1	11	11	16	11
標緻鬪士式	ロケットダン 火箭彈	0	15	30	5	0	0	2	15	1	6	1	0	4	0	4
V-02	ギョライ魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	1	1	0	0
	113kgバクダン炸弾	0	20	40	10	20	0	2	10	1	0	1	2	0	0	2
ソードフィシュI	7.7mmMG	20	5	10	0	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	2
旗魚式	227kgバクダン炸弾	0	30	50	15	25	0	2	20	1	0	1	0	0	0	3
VC01	ギョライ魚雷	0	0	0	60	0	0	1	100	1	0	1	1	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
バラクーダII	113kgバクダン 炸弾	0	20	40	10	20	0	2	10	1	0	1	0	0	0	4
巴拉庫達式	ギョライ魚雷	0	0	0	80	0	0	1	100	1	0	1	1	0	0	0
VC02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.7mmMG	30	0	0	0	0	1	0	2	1	4	1	3	0	0	3

大型機 C・B型態	C：運輸機　B：轟炸機

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
Ju52g5e	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.92mmMG	10	0	0	0	0	1	0	2	1	0	1	4	0	0	0
Me323D	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C-02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.92mmMG	10	0	0	0	0	1	0	2	1	0	1	4	0	0	0
ボンベイ	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
孟買式	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C-03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.7mmMG	20	0	0	0	0	1	0	2	1	0	1	4	0	0	0
ヨーク	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
約克式	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C-04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
スカイトレインB	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
空中列車式	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C-05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
コマンドー	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
突撃隊式	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C-06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Do17Z	B　バクダン炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	4	1	2	0	0	0
	250kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	4	0	0
B-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.92mmMG	40	0	0	0	0	1	2	2	1	1	1	8	8	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
Do217E	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	4	0	0	0
	250kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	8	0	0
B-02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20mmキカンホウ 機關砲	50	0	0	0	0	1	2	4	1	3	1	8	8	0	0
Ju88A1	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	5	0	0	0
	250kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	10	0	0
B-03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.92mmMG	50	0	0	0	0	1	2	2	1	2	1	8	8	0	0
Ju188E	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	6	0	0	0
	250kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	12	0	0
B-04	ギョライ 魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	0	0	2	0
	20mmキカンホウ 機關砲	50	0	0	0	0	1	2	4	1	3	1	8	8	8	0
He111H 2	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	4	0	0	0
	250kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	8	0	0
B-05	ギョライ 魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	0	0	2	0
	7.92mmMG	40	0	0	0	0	1	2	2	1	2	1	8	8	8	0
He177A	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	9	0	0	0
	250kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	18	0	0
B-06	Hs293ASM	0	0	0	80	0	0	1	200	5	7	1	0	0	3	0
	20mmキカンホウ 機關砲	60	0	0	0	0	1	2	4	1	4	1	8	8	8	0
ハンプデン	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	4	1	3	0	0	0
范布登式	227kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	8	0	0
B-07	ギョライ 魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	0	0	2	0
	7.7mmMG	20	0	0	0	0	1	2	2	1	1	1	8	8	8	0
ホイットリーV	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	6	0	0	0
懐特利式	227kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	12	0	0
B-08	グライダー 滑翔機	0	0	0	0	0	0	0	250	0	0	0	0	0	0	1
	7.7mmMG	40	0	0	0	0	1	2	2	1	1	1	8	8	0	2
ウェリントンI	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	4	0	0	0
哈利發克斯式	227kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	8	0	0
B-09	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.7mmMG	40	0	0	0	0	1	2	2	1	2	1	8	8	0	0
スターリングI	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	7	1	9	0	0	0
史達林式	227kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	18	0	0
B-10	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.7mmMG	30	0	0	0	0	1	2	2	1	3	1	8	8	0	0
ハリファックスI	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	7	1	10	0	0	0
威靈頓式	227kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	20	0	0
B-11	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.7mmMG	30	0	0	0	0	1	2	2	1	3	1	8	8	0	0
ランカスターI	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	8	1	12	0	0	0
蘭卡斯式	227kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	1	1	0	24	0	0
B-12	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.7mmMG	50	0	0	0	0	1	2	2	1	4	1	8	8	0	0
Il-4	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	4	1	4	0	0	0
	250kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	8	0	0
B-13	ギョライ 魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	0	0	1	0
	12.7mmMG	30	0	0	0	0	1	2	3	1	1	1	8	8	8	0
ミッチェルA	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	3	0	0	0
米契爾式	227kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	6	0	0
B-14	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	12.7mmMG	30	0	0	0	0	1	2	3	1	2	1	8	8	0	0

武器性能表 兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	B	C	D
リベレーターD	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	6	1	6	0	0	0
解放者式	227kgバクダン 炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	12	0	0
B-15	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	12.7mmMG	50	0	0	0	0	1	2	3	1	4	1	8	8	0	0
B-17E	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	7	1	6	0	0	0
	227kgバクダン炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	12	0	0
B-16	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	12.7mmMG	50	0	0	0	0	1	2	3	1	5	1	8	8	0	0
アミオ354	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	2	0	0	0
阿米奥	250kgバクダン炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	4	0	0
B-17	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20mmキカンホウ機關砲	30	0	0	0	0	1	2	4	1	2	1	8	8	0	0
LeO451	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	3	0	0	0
	250kgバクダン炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	6	0	0
B-18	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20mmキカンホウ機關砲	40	0	0	0	0	1	2	4	1	2	1	8	8	0	0
SM.81	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	4	1	2	0	0	0
	250kgバクダン炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	4	0	0
B-19	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.5mmMG	10	0	0	0	0	1	2	2	1	1	1	8	8	0	0
SM.79	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	4	1	2	0	0	0
	250kgバクダン炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	4	0	0
B-20	ギョライ魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	0	0	2	0
	12.7mmMG	10	0	0	0	0	1	2	3	1	1	1	8	8	8	0
SM.84	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	4	1	3	0	0	0
	250kgバクダン炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	6	0	0
B-21	ギョライ魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	0	0	2	0
	12.7mmMG	20	0	0	0	0	1	2	3	1	2	1	8	8	8	0
BR.20	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	4	1	3	0	0	0
	250kgバクダン炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	6	0	0
B-22	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	12.7mmMG	30	0	0	0	0	1	2	3	1	2	1	8	8	0	0
Z1007bis	B バクダン 炸弾	0	0	0	0	0	0	2	40	0	5	1	3	0	0	0
	250kgバクダン炸弾	0	30	40	15	0	0	2	20	1	0	1	0	7	0	0
B-23	ギョライ魚雷	0	0	0	70	0	0	1	100	1	0	1	0	0	2	0
	12.7mmMG	30	0	0	0	0	1	2	3	1	2	1	8	8	8	0

軽戦闘車輌 S・L型態	S：装甲車輌　L：軽戦車

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
PSW 6rad	20mmキカンホウ機關砲	0	15	20	0	0	0	2	4	1	6	1	7	0	0	0
	7.92mmMG	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
S-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sdkfz222	20mmキカンホウ機關砲	10	15	20	0	0	1	2	4	1	6	1	6	0	0	0
	7.92mmMG	5	3	23	0	0	1	2	2	1	2	1	4	0	0	0
S-02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sdkfz232	20mmキカンホウ機關砲	0	15	20	0	0	0	2	4	1	6	1	6	0	0	0
	7.92mmMG	0	3	23	0	0	0	2	2	1	2	1	7	0	0	0
S-03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
プーマ	50mmホウL60砲	0	55	50	3	0	0	1	8	1	9	1	6	0	0	0
豹式	7.92mmMG	0	3	23	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
S-04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ハンバーI	15mmキカンホウ機關砲	0	5	25	0	0	0	2	3	1	3	1	8	0	0	0
恒柏式	7.92mmMG	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
S-05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ダイムラーI	2pdrホウ 砲	0	40	0	1	0	0	1	6	1	7	1	6	0	0	0
達姆勒式	7.92mmMG	5	3	25	0	0	1	2	2	1	2	1	4	0	0	0
S-06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AEC I	2pdrホウ 砲	0	40	0	1	0	0	1	6	1	7	1	6	0	0	0
	7.92mmMG	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	5	0	0	0
S-07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BA-16	45mmホウL45砲	0	40	40	1	0	0	1	7	1	5	1	6	0	0	0
	7.62mmMG	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
S-08	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BA-64	7.62mmMG	5	3	20	0	0	1	2	2	1	2	1	8	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S-09	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
グレイハウンド	37mmホウL54砲	0	45	40	1	0	0	1	6	1	7	1	8	0	0	0
灰狗式	12.7mmMG	8	5	30	0	0	1	2	3	1	3	1	3	0	0	0
S-10	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AMD178	25mmキカンホウ機關砲	0	18	15	0	0	0	2	4	1	6	1	5	0	0	0
	7.5mmMG	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	13	0	0	0
S-11	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表 兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
AB41	20mmキカンホウ機關砲	0	15	20	0	0	0	2	4	1	6	1	15	0	0	0
	8mmMG	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
S-12	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	8mmRMG	0	3	15	0	0	0	2	2	1	3	1	2	0	0	0
PzKwⅠB	7.92mmMG	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	5	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PzKwⅡD/E	20mmキカンホウ機關砲	0	15	20	0	0	0	2	4	1	6	1	6	0	0	0
	7.92mmMG	0	3	23	0	0	0	2	2	1	2	1	5	0	0	0
L-02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PzKw35t	37mmホウL40砲	0	30	40	0	0	0	1	5	1	3	1	7	0	0	0
	7.92mmMG	0	3	30	0	0	0	2	2	1	2	1	3	0	0	0
L-03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PzKw38tA	37mmホウL48砲	0	35	40	0	0	0	1	6	1	6	1	7	0	0	0
	7.92mmMG	0	3	30	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
L-04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mk.ⅥA/B	12.7mmMG	0	5	33	0	0	0	2	3	1	3	1	6	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L-05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テトラーク	2pdrホウ砲	0	40	0	1	0	0	1	6	1	7	1	5	0	0	0
戴垂西式	7.92mmMG	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	3	0	0	0
L-06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-26 M33	45mmホウL46砲	0	40	40	1	0	0	1	7	1	5	1	17	0	0	0
	7.62mmMG	5	3	25	0	0	1	2	2	1	2	1	6	0	0	0
L-07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-37	7.62mmMG	0	3	20	0	0	0	2	.2	1	2	1	4	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L-08	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-40	12.7mmMG	0	5	30	0	0	0	2	3	1	3	1	6	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L-09	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-60	20mmキカンホウ機關砲	0	18	20	0	0	0	2	4	1	5	1	26	0	0	0
	7.62mmMG	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	3	0	0	0
L-10	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-70	45mmホウL46砲	0	40	40	1	0	0	1	7	1	6	1	7	0	0	0
	7.62mmMG	0	3	15	0	0	0	2	2	1	3	1	3	0	0	0
L-11	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
スチュアートⅠ	37mmホウL53砲	0	45	40	1	0	0	1	6	1	7	1	10	0	0	0
斯陶特式	7.62mmMG	5	3	33	0	0	1	2	2	1	2	1	4	0	0	0
L-12	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備			
													A	B	C	D
チャーフィー	75mmホウL.38 砲	0	60	70	3	0	0	1	8	1	9	1	5	0	0	0
霞飛式	12.7mmMG	8	5	33	0	0	1	2	3	1	3	1	5	0	0	0
L-13	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AMR35	7.5mmMG	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	6	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L-14	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ルノーR35	37mmホウL.21 砲	0	25	40	0	0	0	1	5	1	3	1	10	0	0	0
雷諾式	7.5mmMG	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	8	0	0	0
L-15	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ホチキスH39	37mmホウL.33 砲	0	30	40	0	0	0	1	5	1	4	1	10	0	0	0
霍奇士	7.5mmMG	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	8	0	0	0
L-16	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CV35	8mmMG	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	7	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L-17	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L6／40	20mmキカンホウ機関砲	0	15	20	0	0	0	2	4	1	6	1	10	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L-18	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

戦車 P・JPタイプ	P：戦車　PC：巡航戦車　PI：歩兵戦車　JP：駆逐戦車

武器性能表

兵器名	武器名	型態	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備			
														A	B	C	D
PzKwIIIE	37mmホウL47 砲	G1	0	35	40	0	0	0	1	6	1	6	1	12	0	0	0
	7.92mmMG	K2	0	3	33	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
P-01	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PzKwIVD	75mmホウL24 砲	G1	0	40	70	1	0	0	1	8	1	5	1	8	0	0	0
	7.92mmMG	K2	0	3	30	0	0	0	2	2	1	2	1	5	0	0	0
P-02	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
パンターG	75mmホウL70 砲	G1	0	105	70	15	0	0	1	10	1	11	1	8	0	0	0
豹式	7.92mmMG	K2	5	3	33	0	0	1	2	2	1	2	1	5	0	0	0
P-03	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sマイン 地雷	G3	0	0	85	0	0	0	1	4	1	2	1	2	0	0	0
ティーガーI	88mmホウL56 砲	G1	0	90	80	10	0	0	1	11	1	11	1	9	0	0	0
虎式	7.92mmMG	K2	0	3	30	0	0	0	2	2	1	2	1	7	0	0	0
P-04	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ティーガーII	88mmホウL71 砲	G1	0	125	80	20	0	0	1	12	1	12	1	7	0	0	0
虎式	7.92mmMG	K2	5	3	33	0	0	1	2	2	1	2	1	7	0	0	0
P-05	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sマイン 地雷	G3	0	0	85	0	0	0	1	4	1	2	1	2	0	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	型態	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
ファイアフライII	17pdrホウ砲	G1	0	105	70	15	0	0	1	10	1	11	1	8	0	0	0
火蝿式	7.62mmMG	K2	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	7	0	0	0
P-06	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BT-5	45mmホウL46砲	G1	0	40	40	1	0	0	1	7	1	5	1	7	0	0	0
	7.62mmMG	K2	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	8	0	0	0
P-07	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-26B	76.2mmホウS砲	G1	0	35	70	1	0	0	1	8	1	4	1	7	0	0	0
	7.62mmMG	K2	5	3	30	0	0	1	2	2	1	2	1	3	0	0	0
P-08	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.62mmRMG	K2	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
T-34/76A	76.2mmホウM砲	G1	0	50	70	1	0	0	1	9	1	5	1	8	0	0	0
	7.62mmMG	K2	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
P-09	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-34/85	85mmホウL55砲	G1	0	75	80	5	0	0	1	11	1	7	1	6	0	0	0
	7.62mmMG	K2	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
P-10	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
KV-I	76.2mmホウM	G1	0	50	70	1	0	0	1	8	1	5	1	11	0	0	0
	7.62mmMG	K2	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
P-11	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.62mmRMG	K2	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
JS-II	122mmホウ砲	G1	0	115	100	20	0	0	1	14	1	8	1	4	0	0	0
	7.62mmMG	K2	0	3	23	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
P-12	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.62mmRMG	K2	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
M3リー	75mmホウL40砲	G1	0	60	70	3	0	0	1	8	1	9	1	5	0	0	0
李式	37mmホウL54砲	G1	0	45	0	0	0	0	1	6	1	7	1	18	0	0	0
P-13	7.62mmMG	K2	5	3	30	0	0	1	2	2	1	2	1	10	0	0	0
	NOT	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
シャーマンII	75mmホウL40砲	G1	0	60	70	3	0	0	1	8	1	9	1	9	0	0	0
薛曼式	12.7mmMG	K2	8	5	33	0	0	1	2	3	1	3	1	7	0	0	0
P-14	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M26パーシング	90mmホウL50砲	G1	0	95	80	15	0	0	1	11	1	11	1	7	0	0	0
潘興式	12.7mmMG	K2	8	5	33	0	0	1	2	3	1	3	1	7	0	0	0
P-15	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ソミュアS35	47mmホウL34砲	G1	0	40	40	1	0	0	1	7	1	7	1	12	0	0	0
蘇莫式	7.5mmMG	K2	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
P-16	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
シャールD2	47mmホウL34砲	G1	0	40	40	1	0	0	1	7	1	7	1	12	0	0	0
查理式	7.5mmMG	K2	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	4	0	0	0
P-17	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
シャールB1	75mmホウL17砲	G1	0	25	70	0	0	0	1	7	1	4	1	7	0	0	0
查理式	47mmホウ砲	G1	0	30	40	0	0	0	1	7	1	6	1	5	0	0	0
P-18	7.5mmMG	K2	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	9	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	型態	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
M11/39	37mmホウL40 砲	G1	0	30	0	0	0	0	1	6	1	6	1	8	0	0	0
P-19	8mmMG	K2	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	5	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M13/40	47mmホウL32 砲	G1	0	40	40	1	0	0	1	7	1	7	1	10	0	0	0
P-20	8mmMG	K2	5	3	33	0	0	1	2	2	1	2	1	3	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
P26/40	75mmホウL34 砲	G1	0	60	70	3	0	0	1	8	1	8	1	7	0	0	0
P-21	8mmMG	K2	5	3	25	0	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MkI　A9	2pdrホウ 砲	G1	0	40	0	1	0	0	1	6	1	7	1	10	0	0	0
PC01	7.7mmMG	K2	5	3	40	0	0	1	2	2	1	2	1	4	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MkIII　A13	2pdrホウ 砲	G1	0	40	0	1	0	0	1	6	1	7	1	9	0	0	0
PC02	7.7mmMG	K2	5	3	30	0	0	1	2	2	1	2	1	6	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
クルーセイダーI	2pdrホウ 砲	G1	0	40	0	1	0	0	1	6	1	7	1	11	0	0	0
十字軍式	7.92mmMG	K2	5	3	30	0	0	1	2	2	1	2	1	6	0	0	0
PC03	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
クロムウェルIV	75mmホウQF 砲	G1	0	60	70	3	0	0	1	8	1	9	1	6	0	0	0
克倫威爾	7.92mmMG	K2	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	8	0	0	0
PC04	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
チャレンジャー	17pdrホウ 砲	G1	0	105	70	15	0	0	1	10	1	11	1	4	0	0	0
挑戦者	7.92mmMG	K2	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	8	0	0	0
PC05	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
コメット	77mmホウQF 砲	G1	0	85	70	10	0	0	1	9	1	10	1	6	0	0	0
彗星式	7.92mmMG	K2	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	6	0	0	0
PC06	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MkII　A10	2pdrホウ 砲	G1	0	40	0	1	0	0	1	6	1	7	1	9	0	0	0
P101	7.7mmMG	K2	5	3	33	0	0	1	2	2	1	2	1	6	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
マチルダII	2pdrホウ 砲	G1	0	40	0	1	0	0	1	6	1	7	1	7	0	0	0
戦士型	7.92mmMG	K2	5	3	25	0	0	1	2	2	1	2	1	7	0	0	0
P102	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
バレンタインVIII	6pdrホウ 砲	G1	0	65	50	3	0	0	1	8	1	8	1	5	0	0	0
華倫式	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
P103	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
チャーチルIII	6pdrホウ 砲	G1	0	65	0	3	0	0	1	8	1	8	1	8	0	0	0
邱吉爾式	7.92mmMG	K2	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	7	0	0	0
P104	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	型態	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	B	C	D
StuGIIIF	75mmホウL43 砲	G1	0	70	70	5	0	0	1	9	1	10	1	6	0	0	0
	7.92mmMG	K2	5	3	15	0	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	0
JP01	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヘッツアー	75mmホウL48 砲	G1	0	75	70	5	0	0	1	9	1	10	1	6	0	0	0
黒兹兒	7.92mmMG	K2	5	3	10	0	0	1	2	2	1	2	1	4	0	0	0
JP02	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JagPzIV48	75mmホウL48 砲	G1	0	75	70	5	0	0	1	9	1	10	1	8	0	0	0
	7.92mmMG	K2	0	3	10	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
JP03	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sマイン 地雷	G3	0	0	85	0	0	0	1	3	1	2	1	2	0	0	0
ヤークトパンター	88mmホウL71 砲	G1	0	125	80	20	0	0	1	12	1	12	1	6	0	0	0
獵豹式	7.92mmMG	K2	0	3	18	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
JP04	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sマイン 地雷	G3	0	0	85	0	0	0	1	4	1	2	1	2	0	0	0
エレファント	88mmホウL71 砲	G1	0	125	80	20	0	0	1	12	1	12	1	6	0	0	0
象式	7.92mmMG	K2	0	3	18	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0
JP05	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヤクトティーガー	128mmホウ 砲	G1	0	155	100	30	0	0	1	14	1	11	1	6	0	0	0
獵虎式	7.92mmMG	K2	5	3	18	0	0	1	2	2	1	2	1	5	0	0	0
JP06	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sマイン 地雷	G3	0	0	85	0	0	0	1	4	1	2	1	2	0	0	0
アーチャー	17pdrホウ 砲	G1	0	105	70	15	0	0	1	10	1	11	1	6	0	0	0
射手式	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JP07	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SU-85	85mmホウL55 砲	G1	0	75	80	5	0	0	1	11	1	7	1	6	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JP08	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JSU-122	122mmホウ 砲	G1	0	115	100	20	0	0	1	14	1	8	1	6	0	0	0
	12.7mmMG	K2	8	5	30	0	0	1	2	3	1	3	1	3	0	0	0
JP09	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
セモベンテM40	75mmホウL18 砲	G1	0	40	70	1	0	0	1	8	1	5	1	6	0	0	0
西莫維特式	8mmMG	K2	5	3	15	0	0	1	2	2	1	2	1	3	0	0	0
JP10	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

自走砲 PJ・U・R型態	PJ：對戰車自走砲　UG：自走重歩兵砲　U：自走加農砲 UR：自走火箭　R：對空戰車　RU：自走高射砲

武器性能表

兵器名	武器名	型態	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	B	C	D
PzJag I B	47mmホウL43 砲	G1	0	45	40	1	0	0	1	7	1	8	1	9	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PJ01	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表 兵器名	武器名	型態	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
マーダーII	75mmホウL46砲	G1	0	75	70	5	0	0	1	9	1	10	1	4	0	0	0
瑪爾達(貂)	7.92mmMG	K2	5	3	15	0	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	0
P.J02	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナスホルン	88mmホウL71砲	G1	0	125	80	20	0	0	1	12	1	12	1	4	0	0	0
犀牛式	7.92mmMG	K2	5	3	15	0	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	0
P.J03	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Deacon	6pdrホウ砲	G1	0	65	0	3	0	0	1	8	1	8	1	4	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
P.J04	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SU-76	76.2mmホウL砲	G1	0	55	70	3	0	0	1	9	1	6	1	6	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
P.J05	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M10 GMC	76mmホウL52砲	G1	0	75	70	5	0	0	1	9	1	10	1	5	0	0	0
	12.7mmMG	K2	8	5	20	0	0	1	2	3	1	3	1	5	0	0	0
P.J06	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヘルキャット	76mmホウL52砲	G1	0	75	70	5	0	0	1	9	1	10	1	5	0	0	0
悪婦式	12.7mmMG	K2	8	5	20	0	0	1	2	3	1	3	1	4	0	0	0
P.J07	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M36ジャクソン	90mmホウL53砲	G1	0	95	80	15	0	0	1	11	1	11	1	5	0	0	0
傑克生	12.7mmMG	K2	8	5	20	0	0	1	2	3	1	3	1	5	0	0	0
P.J08	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
セモベンテL6	47mmホウL32砲	G1	0	40	40	1	0	0	1	7	1	7	1	7	0	0	0
西莫維特式	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
P.J09	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
sIG IB	150mmHIホウ砲	G2	0	70	110	5	0	0	1	14	2	6	1	2	3	0	0
	150mmHIホウ砲	G1	0	70	110	5	0	0	1	14	1	4	1	1	0	3	0
UG01	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
グリーレH	150mmHIホウ砲	G2	0	70	110	5	0	0	1	14	2	6	1	2	3	0	0
蟋蟀式	150mmHIホウ砲	G1	0	70	110	5	0	0	1	14	1	4	1	1	0	3	0
UG02	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ブルムベアー	150mmHIホウ砲	G2	0	70	110	5	0	0	1	14	2	6	1	2	4	0	0
灰熊式	150mmHIホウ砲	G1	0	70	110	5	0	0	1	14	1	4	1	2	0	4	0
UG03	7.92mmMG	K2	5	3	23	0	0	1	2	2	1	2	1	2	2	2	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
KV-IIA	152mmHIホウ砲	G2	0	70	110	5	0	0	1	14	3	6	1	2	4	0	0
	152mmHIホウ砲	G1	0	75	110	5	0	0	1	14	1	5	1	2	0	4	0
UG04	7.62mmMG	K2	0	3	25	0	0	0	2	2	1	2	1	3	3	3	0
	7.62mmRMG	K2	0	3	15	0	0	0	2	2	1	2	1	2	2	2	0
SU-122	122mmHIホウ砲	G2	0	50	100	1	0	0	1	13	3	7	1	2	4	0	0
	122mmHIホウ砲	G1	0	50	100	1	0	0	1	13	1	4	1	2	0	4	0
UG05	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	型態	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	A	B	C	D
SU-152	152mmHIホウ砲	G2	0	70	110	5	0	0	1	15	3	7	1	2	3	0	0
	152mmHIホウ砲	G1	0	95	110	5	0	0	1	15	·1	5	1	2	0	3	0
UG06	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヴェスペ	105mmヤホウ野砲	G2	0	40	90	0	0	0	1	12	4	7	1	4	0	0	0
黄蜂式	7.92mmMG	K2	5	3	15	0	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	0
U-01	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	105mmヤホウ野砲	G1	0	40	90	2	0	0	1	12	1	5	1	1	0	0	0
フンメル	150mmヤホウ野砲	G2	0	70	110	5	0	0	1	14	4	7	1	3	0	0	0
大黄蜂式	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
U-02	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	150mmヤホウ野砲	G1	0	70	110	5	0	0	1	14	1	5	1	1	0	0	0
ビショップ	25pdrホウ砲	G2	0	30	80	0	0	0	1	10	3	7	1	4	0	0	0
大主教式	7.92mmMG	K2	5	3	15	0	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	0
U-03	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	25pdrホウ砲	G1	0	55	80	3	0	0	1	10	1	9	1	1	0	0	0
M7プリースト	105mmヤホウ野砲	G2	0	40	90	0	0	0	1	12	4	7	1	7	0	0	0
牧師式	12.7mmMG	K2	8	5	20	0	0	1	2	3	1	3	1	2	0	0	0
U-04	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	105mmヤホウ野砲	G1	0	40	90	0	0	0	1	12	1	5	1	1	0	0	0
M12ロングトム	155mmカノン加農砲	G2	0	70	110	15	0	0	1	15	5	7	1	2	0	0	0
長湯姆式	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
U-05	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	155mmカノン加農砲	G1	0	95	110	15	0	0	1	15	1	5	1	1	0	0	0
マウルティア	ロケットホウ火箭砲	R4	0	40	60	5	0	0	2	8	3	5	1	3	0	0	0
騾式	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UR01	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
カチューシャ	ロケットホウ火箭砲	.R4	0	30	55	3	0	0	2	7	3	5	1	4	0	0	0
卡鍬夏式	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0'	0	0	0	0	0	0	0	0
UR02	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M4カリオペ	ロケットホウ火箭砲	R4	0	25	50	3	0	0	1	6	3	5	1	6	0	0	0
卡里歐佩式	7.62mmMG	K2	0	3	20	0	0	0	2	2	1	2	1	7	0	0	0
UR03	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
デマグ D7	20mmキカンホウ 機關砲	C2	30	20	20	0	0	1	2	5	1	6	1	5	0	0	0
特馬格式	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R-01	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FPz38t	20mmキカンホウ 機關砲	C2	35	15	25	0	0	1	2	5	1	6	1	7	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R-02	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヴィルベルビンド	20mmキカンホウ 機關砲	C2	55	20	45	0	0	1	2	8	1	6	1	16	0	0	0
旋風式	7.92mmMG	K2	0	3	18	0	0	0	2	2	1	2	1	5	0	0	0
R-03	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mk.VI AA	7.92mmMG	K2	40	3	30	0	0	1	2	4	1	2	1	6	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R-04	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	–	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名	型態	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
モーリス AA	40mmホウL48 砲	G7	40	0	0	0	0	1	0	7	3	6	1	6	2	0	0
摩里斯	40mmホウL48 砲	G1	40	50	60	1	0	1	1	6	1	7	1	2	6	0	0
R-05	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M16 GMC	12.7mmMG	K2	60	5	50	0	0	1	2	6	1	4	1	6	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R-06	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SdKfz8	88mmホウL56 砲	G7	50	0	0	0	0	1	0	12	5	6	1	3	4	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RU01	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	88mmホウL56 砲	G1	0	90	80	10	0	0	1	11	1	9	1	1	0	4	0
Ac 75／27	75mmホウL27 砲	G7	45	0	0	0	0	1	0	8	3	5	1	4	5	0	0
	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RU02	NOT	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	75mmホウL27 砲	G1	0	40	70	1	0	0	1	7	1	6	1	1	0	5	0

非装甲車 T・Q型態	T：運輸車　TH：補給車　TK：工作車　QP：牽引對戰車砲　QU：牽引榴彈砲加農砲　QN：牽引火箭　QR：牽引高射砲

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
オペル ブリッツ	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
歐寶 布立玆	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 來福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
SdKfz7	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 來福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
SdKfz251	7.92mmMG	5	3	18	0	0	1	2	2	1	2	1	7	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AECマタドール	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
鬪牛士	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 來福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
GMC トラック	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
卡車	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	12.7mmMG	8	5	25	0	0	1	2	3	1	3	1	15	0	0	0
M3 Hトラック	12.7mmMG	8	5	25	0	0	1	2	3	1	3	1	15	0	0	0
H卡車	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ダック	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
水陸兩用車	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	12.7mmMG	8	5	20	0	0	1	2	3	1	3	1	6	0	0	0

武器性能表		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備			
兵器名	武器名												A	B	C	D
ホキュウバシャ	ホキュウブッシ 補給物資	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0
補給馬車	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TH01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
ホキュウトラック	ホキュウブッシ 補給物資	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0
補給卡車	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TH02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
ホキュウ ht	ホキュウブッシ 補給物資	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	0	0
補給	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TH03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	2	1	10	0	0	1	2	1	1	1	1	4	0	0	0
コウサクシャ	シザイ 資材	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0
工作車	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TK01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
37mmPak35	37mmホウL45 砲	0	35	40	0	0	0	1	6	1	6	1	10	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
50mmPak38	50mmホウL60 砲	0	55	50	3	0	0	1	8	1	9	1	9	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
75mmPak40	75mmホウL46 砲	0	75	70	5	0	0	1	9	1	10	1	8	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
88mmPak43	88mmホウL71 砲	0	125	80	20	0	0	1	12	1	12	1	8	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
6pdQFホウ砲	6pdrホウ 砲	0	65	0	3	0	0	1	8	1	8	1	9	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
17pdQFTホウ砲	17pdrホウ 砲	0	105	0	15	0	0	1	10	1	11	1	9	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
76.2mmM36	76.2mmホウL 砲	0	70	60	3	0	0	1	8	1	6	1	7	3	0	0
	76.2mmホウL 砲	0	25	70	0	0	0	1	7	3	7	1	3	7	0	0
QP07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
100mmM44	100mmホウ 砲	0	125	90	20	0	0	1	13	1	10	1	8	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP08	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
37mmM3ホウ砲	37mmホウL53 砲	0	45	40	1	0	0	1	6	1	7	1	10	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP09	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0

武器性能表													装備			
兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	A	B	C	D
5/mmM1ホウ	5/mmホウ砲	0	65	0	3	0	0	1	8	1	8	1	9	0	0	0
砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP10	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
25mm34SA	25mmホウL72砲	0	25	0	0	0	0	1	4	1	6	1	12	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP11	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
47mmSAFRC	47mmホウL32砲	0	40	40	1	0	0	1	7	1	7	1	9	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP12	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
47mmブレダ	47mmホウL32砲	0	40	40	1	0	0	1	7	1	7	1	9	0	0	0
布列塔	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QP13	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
105mmヤホウ	105mmヤホウ野砲	0	40	90	0	0	0	1	11	4	7	1	8	0	0	0
野砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
150mmカノン	150mmカノン加農砲	0	70	110	10	0	0	1	14	7	8	1	7	0	0	0
加農砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
173mmカノン	173mmカノン加農砲	0	70	110	30	0	0	1	15	8	8	1	6	0	0	0
加農砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
25pdホウ	25pdrホウ砲	0	30	80	0	0	0	1	10	4	7	1	9	0	0	0
砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
5.5inヤホウ	5.5inヤホウ野砲	0	50	100	0	0	0	1	12	5	7	1	8	0	0	0
野砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU05	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
7.2inヤホウ	7.2inヤホウ野砲	0	70	110	30	0	0	1	14	6	7	1	7	0	0	0
野砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU06	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
122mmヤホウ	122mmヤホウ野砲	0	50	100	3	0	0	1	13	4	7	1	8	0	0	0
野砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
105mmヤホウ	105mmヤホウ野砲	0	40	90	0	0	0	1	12	4	7	1	8	0	0	0
野砲	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU08	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
155mmL.トム	155mmカノン加農砲	0	70	110	10	0	0	1	14	7	8	1	7	0	0	0
炸弾	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QU09	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0

武器性能表													装備			
兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	A	B	C	D
150mmNW41	150mmロケット 火箭	0	55	80	5	0	0	2	8	3	5	1	6	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
QN01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0
88mmFlk36	88mmホウL56 砲	50	0	0	0	0	1	0	12	5	6	1	7	3	0	0
	88mmホウL56 砲	0	90	80	10	0	0	1	11	1	9	1	3	7	0	0
QR01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	1	2	1	1	1	1	4	4	0	0
40mmボフォース	40mmホウL48 砲	40	0	0	0	0	1	0	7	3	6	1	8	4	0	0
高射砲	40mmホウL48 砲	40	60	60	1	0	1	1	6	1	7	1	4	8	0	0
QR02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	4	0	0
3inAAホウ	76.2mmホウ 砲	45	0	0	0	0	1	0	8	4	5	1	7	3	0	0
砲	76.2mmホウ 砲	0	25	70	0	0	0	1	7	1	4	1	3	7	0	0
QR03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	4	0	0
76mmAAホウ	76.2mmホウL 砲	45	0	0	0	0	1	0	8	5	7	1	7	3	0	0
砲	76.2mmホウL 砲	0	70	70	5	0	0	1	7	1	7	1	3	7	0	0
QR04	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来福槍	0	1	10	0	0	0	2	1	1	1	1	4	4	0	0

兵員・其他 G·E·I 型態	G：碉堡　E：列車　EP：裝甲列車　I：歩兵

武器性能表													装備			
兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	A	B	C	D
トーチカ	75mmホウ 砲	0	60	70	3	0	0	1	8	1	7	1	30	0	0	0
碉堡	マシンガン 機關槍	0	5	40	0	0	0	2	3	1	3	1	60	0	0	0
G-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
レーダー	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
雷達	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G-02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	40mmホウL48 砲	40	60	60	1	0	1	1	6	1	7	1	15	0	0	0
レッシャ	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
列車	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
E-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ソウコウレッシャ	47mmホウL43 砲	0	45	40	1	0	0	1	7	1	8	1	10	0	0	0
裝甲列車	20mmキカンホウ 機關砲	55	20	45	0	0	1	2	4	1	6	1	20	0	0	0
EP01	105mmヤホウ 野砲	0	40	90	0	0	0	1	12	4	7	1	6	0	0	0
	7.92mmMG	5	3	30	0	0	1	2	2	1	2	1	30	0	0	0
レオポルド	280mmヤホウ 野砲	0	80	150	40	0	0	1	20	9	6	1	2	0	0	0
雷歐波爾多	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
EP02	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	7.92mmMG	5	3	20	0	0	1	2	2	1	2	1	4	0	0	0
テキダンヘイ39	ライフル 来福槍	0	2	20	0	0	0	2	1	1	1	1	6	2	0	0
投擲兵	ATライフル 来福槍	0	15	20	0	0	0	1	2	1	2	0	0	4	0	0
I-01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

武器性能表

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D
エリートヘイ39	ライフル来福槍	2	2	30	0	0	1	2	1	1	1	1	6	2	0	0
精兵	ATライフル 来福槍	0	15	20	0	0	0	1	2	1	2	1	0	4	0	0
I-03	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
セントウコウヘイ	サブマシンガン軽機關槍	0	1	40	0	0	0	2	1	1	0	1	6	2	2	2
戦闘士兵	カエンホウシャ火焔發射器	0	30	100	0	0	0	1	6	1	1	1	0	2	0	0
I-05	ハクゲキホウ迫撃砲	0	10	50	0	0	0	1	5	2	6	1	0	0	2	0
	7.92mmMG	5	3	28	0	0	1	2	2	1	2	1	0	0	0	4
シンエイタイ39	ライフル来福槍	2	2	30	0	0	1	2	1	1	1	1	6	2	0	0
親衛隊	ATライフル 来福槍	0	15	20	0	0	0	1	3	1	2	1	0	4	0	0
I-07	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヨビエキヘイ	ライフル来福槍	0	1	20	0	0	0	2	1	1	0	1	6	0	0	0
預備役兵	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-09	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ホヘイ39	ライフル来福槍	0	2	20	0	0	0	2	1	1	1	1	6	2	0	0
歩兵	ATライフル 来福槍	0	15	20	0	0	0	1	2	1	2	1	0	4	0	0
I-10	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
エリートヘイ39	ライフル来福槍	2	2	30	0	0	1	2	1	1	1	1	6	2	0	0
精兵	ATライフル 来福槍	0	15	20	0	0	0	1	2	1	2	1	0	4	0	0
I-12	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ジュウホヘイ	ライフル来福槍	2	2	30	0	0	1	2	1	1	1	1	6	2	2	2
重歩兵	カエンホウシャ火焔發射器	0	30	100	0	0	0	1	6	1	1	1	0	2	0	0
I-14	ハクゲキホウ迫撃砲	0	10	50	0	0	0	1	5	2	6	1	0	0	2	0
	7.92mmMG	5	3	25	0	0	1	2	2	1	2	1	0	0	0	4
レッドデビルズ	サブマシンガン軽機關槍	0	1	35	0	0	0	2	1	1	0	1	6	2	0	0
紅魔鬼	ピアット皮亞特	0	65	60	0	0	0	1	4	1	0	1	1	3	0	0
I-15	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
コマンドゥ	サブマシンガン軽機關槍	0	1	35	0	0	0	2	1	1	0	1	6	0	0	0
突撃隊	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-16	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
グルカヘイ	ライフル来福槍	0	2	40	0	0	0	2	1	1	1	1	6	2	0	0
廓爾喀兵	ATライフル 来福槍	0	15	20	0	0	0	1	2	1	2	1	0	4	0	0
I-17	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ドウイン　ヘイ	ライフル来福槍	0	1	20	0	0	0	2	1	1	0	1	6	0	0	0
動員兵	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-18	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ソゲキヘイ	ライフル来福槍	0	2	20	0	0	0	2	1	1	1	1	6	2	0	0
狙撃兵	ATライフル 来福槍	0	15	20	0	0	0	1	2	1	2	1	0	4	0	0
I-19	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ジュウホヘイ	サブマシンガン軽機關槍	0	1	25	0	0	0	2	1	1	0	1	6	2	2	2
重歩兵	カエンホウシャ火焔發射器	0	30	100	0	0	0	1	6	1	1	1	0	2	0	0
I-20	ハクゲキホウ迫撃砲	0	10	50	0	0	0	1	5	2	6	1	0	0	2	0
	7.62mmMG	5	3	25	0	0	1	2	2	1	2	1	0	0	0	4

武器性能表

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備			
													A	B	C	D
シンエイホヘイ	サブマシンガン軽機闘槍	0	1	30	0	0	0	2	1	1	0	1	6	2	0	0
親衛歩兵	ATライフル来福槍	0	15	20	0	0	0	1	2	1	2	1	0	4	0	0
I-21	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
スキーホヘイ	ライフル来福槍	0	2	20	0	0	0	2	1	1	1	1	6	0	0	0
滑雪歩兵	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-22	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
コサックキヘイ	ライフル来福槍	0	1	50	0	0	0	2	1	1	1	1	6	0	0	0
哥薩克騎兵	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-23	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ホヘイ	ライフル来福槍	0	2	25	0	0	0	2	1	1	1	1	6	2	0	0
歩兵	バズーカ火箭筒	0	70	60	0	0	0	1	4	1	0	1	1	3	0	0
I-24	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
レンジャー	ジドウライフル自動来福槍	2	2	35	0	0	1	2	1	1	1	1	6	0	0	0
突撃隊員	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-26	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
クウテイホヘイ	ジドウライフル自動来福槍	2	2	35	0	0	1	2	1	1	1	1	6	2	0	0
空降部隊	バズーカ火箭筒	0	70	60	0	0	0	1	4	1	0	1	1	3	0	0
I-27	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヨビエキヘイ	ライフル来福槍	0	1	17	0	0	0	2	1	1	0	1	6	0	0	0
預備役兵	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-34	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ホヘイ	ライフル来福槍	0	2	20	0	0	0	2	1	1	1	1	6	0	0	0
歩兵	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-35	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
キヘイ	ライフル来福槍	0	1	50	0	0	0	2	1	1	1	1	6	0	0	0
騎兵	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I-36	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
パルチザン	ライフル来福槍	0	1	17	0	0	0	2	1	1	0	1	4	0	0	0
游撃隊	モロトフカクテル汽油彈	0	30	0	0	0	0	1	1	1	0	1	2	0	0	0
I-37	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

艦船 W・Z型態	W：水上艦　WC：航空母艦　WT：巡洋艦　WH：補給艦 Z：潜水艇

武器性能表		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	対潜力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	回数	装備			
兵器名	武器名												A	B	C	D
クチクカン 駆逐艦 W-01	120mmホウ	50	110	110	20	0	2	2	21	1	12	1	10	0	0	0
	ギョライ　魚雷	0	0	0	70	0	0	2	100	1	0	1	4	0	0	0
	バクライ　水雷	0	0	0	0	60	0	1	20	1	1	1	6	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	40	20	55	0	0	2	2	8	1	7	1	7	0	0	0
ケイジュン 軽巡洋艦 W-02	150mmホウ 砲	0	130	130	40	0	0	2	23	1	13	1	15	0	0	0
	ギョライ　魚雷	0	0	0	70	0	0	2	100	1	0	1	4	0	0	0
	バクライ　水雷	0	0	0	0	50	0	1	20	1	1	1	6	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	45	20	55	0	0	2	2	8	1	7	1	7	0	0	0
ジュウジュン 重巡洋艦 W-03	200mmホウ 砲	0	150	150	60	0	0	2	27	1	14	1	15	0	0	0
	ギョライ　魚雷	0	0	0	70	0	0	2	100	1	0	1	4	0	0	0
	200mmホウ 砲	0	100	100	20	0	0	1	27	8	7	1	15	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	50	20	55	0	0	2	2	8	1	7	1	7	0	0	0
バトルクルーザー 戦闘巡洋艦 W-04	280mmホウ 砲	0	170	200	80	0	0	1	40	1	15	1	15	0	0	0
	120mmホウ 砲	50	110	110	10	0	1	1	21	1	12	1	10	0	0	0
	280mmホウ 砲	0	170	170	60	0	0	1	40	8	7	1	15	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	55	20	55	0	0	1	2	8	1	7	1	7	0	0	0
センカン 戦艦 W-05	380mmホウ 砲	0	200	200	100	0	0	1	40	1	15	1	15	0	0	0
	120mmホウ 砲	50	110	110	10	0	1	1	21	1	12	1	10	0	0	0
	380mmホウ 砲	0	150	150	60	0	0	1	40	9	7	1	15	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	60	20	55	0	0	1	2	8	1	7	1	7	0	0	0
クウボ 航空母艦 WC01	120mmホウ 砲	50	110	110	20	0	1	1	21	1	12	1	10	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	45	20	55	0	0	1	2	8	1	7	1	7	0	0	0
ヨウリクカン 登陸艦 WT01	120mmホウ 砲	50	110	110	20	0	1	2	21	1	12	1	10	0	0	0
	ロケット　ホウ 火箭砲	0	50	80	5	0	0	2	7	3	6	1	3	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	40	20	55	0	0	2	2	8	1	7	1	7	0	0	0
ホキュウカン 補給艦 WH01	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	30	20	55	0	0	2	2	8	1	7	1	7	0	0	0
センスイカン 潜艇 Z-01	ギョライ 魚雷	0	0	0	70	0	0	2	100	1	0	1	4	0	0	0
	88mmホウL71 砲	45	100	90	5	0	1	1	11	1	11	1	7	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20mmキカンホウ 機関砲	30	20	55	0	0	2	2	8	1	7	1	7	0	0	0

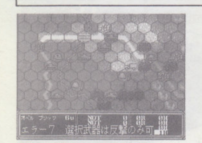


在遊戲當中，一旦選到無法執行的指令時，會出現錯誤訊息一覽表。此外，尚會以非常方便的索引顯示。

SUB CONTENTS

錯誤訊息一覽表　216

錯誤訊息一覽表



這就是在遊戲當中，所顯示出來的錯誤訊息一覽表。

錯誤訊息表的看法

錯誤(エラー)編號	會引起錯誤的條件
錯誤－7 選擇只能反擊的武器	攻擊 選擇搭載武器欄的第 4 項武器時

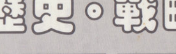
錯誤編號	條件
錯誤－1 射程之內沒有目標	**攻擊・爆擊** 不論用直接、間接的攻擊武器，選北的射程之內沒有目標
錯誤－2 選擇的武器沒有子彈	**攻擊** 選到已經沒有子彈的武器時
錯誤－3 選擇的武器不能攻擊	**攻擊** 選擇到不能作攻擊的武器(如：副油箱、資材等)時
錯誤－4 沒有這種武器	**攻擊** 選擇到「NOT」的武器時
錯誤－5 選到只能作轟炸的武器時	**攻擊** 在武器中選到了「B炸彈」(或是其他可供轟炸的武器時)。

錯誤－6 移動後不能使用	攻擊 選擇移動後只能作間接攻擊的武器時
錯誤－7 選擇只能反擊的武器	攻擊 選擇搭載武器欄第4號武器時
錯誤－8 不能占領的地形	占領 對除了敵國或是中立國的都市、機場、首都、港口以外地形，輸入「占領」的指令時
錯誤－9 在此不可能補給時	補給 不是在可補給條件下輸入指令時
錯誤－10 已經補給完成	補給 對於已經補給完成（部隊表上用GUS表示）的部隊時
錯誤－11 不同兵器而不能合流時	合流 選擇到不同的武器部隊時
錯誤－13 在此不能變更武裝時	武裝 在不能補給時，輸入「武裝」的指令時
錯誤－14 因為搭載中不能改變	武裝 在部隊運輸中，選擇武器裝載種類時
錯誤－17 沒有炸彈，不能轟炸時	爆擊 「B炸彈」的炸彈數目為0時，所下指令時
錯誤－18 不能轟炸的地形	爆擊 在不能破壞的地形上輸入時
錯誤－19 移動後不能間接轟炸時	爆擊 移動後做間接轟炸部隊輸入時

錯誤	說明	項目	條件
錯誤－20	没有工程需要的資材	工事	在資材的材料為 0 時輸入時
錯誤－22	最大耐久度	工事	耐久度已經達 250，又選擇“增築”時
錯誤－23	選擇地形不能構築工程時	工事	修復橋時，選到「橋X」以外的地形時
錯誤－24	軍事費不足	工事·進化·改良	為了進行工程但所需的軍事費用不足時
錯誤－25	現在的地形不可能下車時	降車	搭載的部隊到達不能執行下車（降車）命令的地形時
錯誤－26	有其它部隊時	降車	選到已經有其它部隊在的六角格時
錯誤－27	選擇不能進入的地形時	降車	選擇不能進入的下車部隊時
錯誤－29	選擇敵人部隊時	基本画面	當敵人部隊選擇性能表為ＯＦＦ時，選擇的敵人部隊時
錯誤－30	經驗值不足	進化	經驗值未達「250」而使用時
錯誤－31	在此不能進化時	進化	進入不能補充的地形時
錯誤－32	在此不能改良時	改良	進入了不能補充的地形時

錯誤	類別	說明
錯誤－33 部隊數最大	生產	部隊數已達到最大又輸入時
錯誤－36 海洋凍結不可使用時	攻擊	把魚雷、水雷在凍結的海洋中使用
錯誤－39 只能在晴天、陰天可以轟炸	天候	除了「晴」、「陰」航空部隊進行轟炸時
錯誤－40 只在晴天、陰天可以降落時	天候	除了「晴」「陰」之外，仍有殘彈的滑翔機降落時
錯誤－41 暴風雨、暴風雪不得攻擊時	天候	在「暴風雨」「暴風雪」，航空及艦艇部隊進行攻擊時
錯誤－42 暴風雨「暴風雪而不能降落	天候	在「暴風雨」「暴風雪」中，艦艇要登陸時
錯誤－43 因暴風雨、暴風雪無法啓程	天候	在「暴風雨」「暴風雪「中，艦艇啓航時
錯誤－45 無法繼續進化	進化	沒有可以的進化場合時
錯誤－46 因為開發中而不能	進化	進化前尚未開發時
錯誤－47 移動中有障礙	移動	移動當中有障礙，不能到達目的地的六角格時
錯誤－48 因為戰役模式無法更改	戰役模式	在戰役模式時選擇了不可變更的指令
錯誤－49 無法在改良	改良	前面沒有改良性的存在時

〈華鍵電視遊樂器叢書系列〉



操作指導必勝本



諸神紀事、雷莎出擊、爆破精靈（完全攻略）

2篇以神爲主體的超級任天堂S・L・G。指引神的臣民方針，以正義之槌降伏惡魔的信徒吧!!

定價二四○元

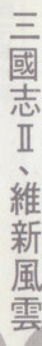


光明與黑暗、聖騎士戰記（完全攻略）

幻想要素和攻略要素的結合體!!是一可享受細緻戰術的樂趣的新型態綜合模擬遊戲。

定價二六○元





三國志Ⅱ、維新風雲（指導手册）

廣受大衆喜愛的歷史模擬遊戲，劉備的魅力或是坂本龍馬的說服力，你是否能發揮的淋漓盡致呢？

定價三○○元





水滸傳天命之誓（完全攻略本）

你將要率領這些可愛的梁山泊好漢們，在中國境內活動，擊敗攏斷國政的奸臣高俅!!

定價一七○元



超級大戰略

網羅當今兵器，向您作最大的戰術挑戰!!豐富的部隊解說及戰略地圖短評，爲一不可欠缺的工具書。

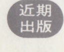
定價三○○元



三國志 NAMCOT版

爲了要統一戰禍之中國大陸，一切要予以了解。想在戰爭中得勝嗎？勝利的秘招就寫在本書上。

定價一三○元



前進大戰略——德意志閃電作戰（10月發售預定）

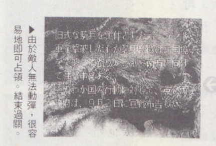
天下統一・亂世霸者（11月底發售預定）

GUIDE BOOK

改變戰役模式操作

發現了此遊戲的戰役模式，也能改變操作設定的超密技。

玩法是先在通常畫面按C鈕３次，把選擇畫面叫出來。然後，按照左、右、左、右、上、上、上、上、A的順序輸入。普通會有錯誤的訊息出來，不過，用此法即可變更操作設定，也就是於戰役模式上也能作對戰。



▶由於敵人無法動彈，很容易地即可占領。結束過關。

使敵人投降

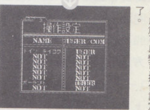
發現於此遊戲的標準模式時，可使敵人投降，或是輪到敵人時也可以記錄的超密技。

方法是當輪到敵國思考時，要一直按住C鈕，直到選擇畫面出來，就能和輪到本國時同樣地操作。此時，把記錄的畫面叫出來的話，選擇投降(降伏)，敵人就會投降。也能做索敵或天候的改變操作，使戰局變得有利。

於普通畫面等待操作指令時…

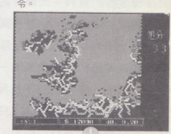
▶叫出選擇畫面出來。

以左、右、左、右、上、上、上、上、A的順序輸入。



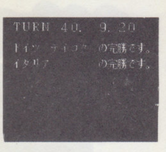
◀成爲可以變更操作設定了。

▼輪到敵國輪回時，實行下面的指令。



一直按住C鈕

選擇畫面出現！

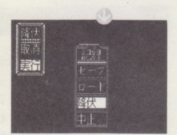


▶敵國就投降。用同樣的方法操作，也可以記錄。

預算等自由設定

找出了於此遊戲的標準模式，可以變更各國國名、總兵器數、預算、同盟、開始回合、氣候、生產可能的兵器數設定等的密技。

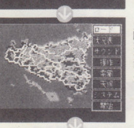
方法，是先選擇標準模式再載入（ロード）地圖。此時，按照上、上、上、C的順序輸入即可，變成能變更預算等的設定畫面，如此可改變種種遊戲的資料。大部分的資料雖然可以自由變更，但是各國的兵器數的上限和初期預算的上限是有限定的。開始的回合如果晚一點的話，也就能生產後期開發的兵器。而同盟關係（ALLIANCE）只要在縱軸和橫軸的兩邊打O即可。此O的位置如果分散設定，或各國兵器數的合計在254以上的話，有時會故障。



▲選擇投降的話……



◀此密技只能在標準模式實行。



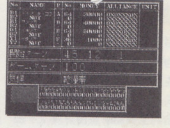
◀於此，選擇自己喜愛的地圖然後載入。

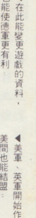
按照上、上、上、C的順序輸入。

▶那麼，此畫面會出現。

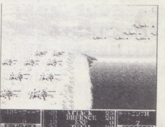
▶在此地圖本來不能生產的兵器，也可以製造。

▶英、美的同盟關係一消失的話，就……。





◀在此能變更遊戲的資料，也能使德軍更有利。

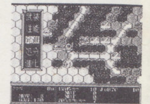


◀美軍、英軍開始作戰，德、美間也能結盟。

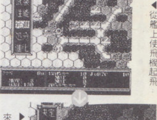
可任意飛到各處

在1輪回中，把艦上的飛機，使其飛到哪裏都可以的超密技。

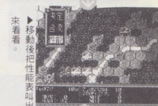
方法是先使艦上搭載的部隊發進（起飛）。移動完後，先不要決定完畢，再看看性能表，然後回到通常畫面，竟又可再度移動。不過燃料還是會耗費。



◀從艦上使飛機起飛。



▶移動後把性能表叫出來看看。



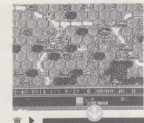
◀恢復通常畫面的話……

▶雖然會耗費燃料，但是可以再度移動。

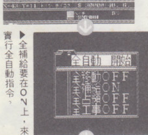
補給車的經驗值提高

發現了把補給車的經驗值簡單地提升的方法。

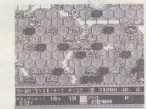
首先要在陸上把部隊配置在補給車四周，將其圍起來。然後用全自動指令的全補給來重覆好幾次。那麼，補給車的經驗值會一直提升。使用此方法，補給車在2回合即可進化。還有，補給馬車也一樣可用此方法。



◀在補給車的周圍要佈置地上兵器。

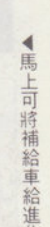


▶全補給要在ON上，來實行全自動指令。





◀經驗值立刻上升。



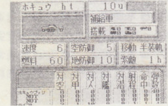
◀馬上可將補給車給進化。



▶重覆的話，在1回合可變成最高值。

▶移動到都市，使其進化的話…



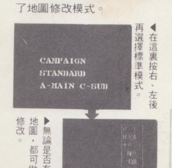


一點小密技………

在有船艦部隊的地圖裏，趁海未凍結之前，先用行軍指令對這些船艦下達目標地點。而當海凍結起來時，要用全移動指令，如此一來你將會發現好似當掉般，船艦部隊竟無緣無故消失了。發現了恐怖的船艦消滅密技。

地圖修改模式

發現可任意做地圖修改的密技。方法是在最初的CONTINUE、CAMPAIGN等畫面出現時，按方向鈕「右、左」之後再選擇STANDARD 模式。如此一來原來的櫥窗最下面指令變成修改（エディト）指令。選擇此項後，就變成了地圖修改模式。



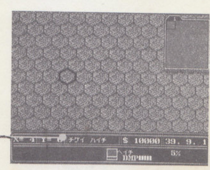
◀在這裏按右、左後再選擇標準模式。

▶無論是否有載入地圖，都可做地圖修改。

地圖修改上的操作方法

A鈕(MAIN鈕)
使用於地形配置，部隊的配置及處分，和其他指令等的決定。

B鈕
押下之後，會顯示出地形一覧表，再用A鈕決定選擇後的地形配置。



開始鈕
按下此鈕，會漸次表示出不同的國家名，再按下A鈕，就可做此國的部隊的配置(處分)功能。

C鈕(SUB鈕)
與通常的作用相同。可是無法做「全自動」的設定。

運用上述的地圖修改模式，選其開發表指令，將會呈現出目前此地圖（若載入戰場地圖時）內可開發出部隊的畫面，選定一部隊後，再按C鈕就顯示出於下一次進化的兵器類型，持續按C鈕則此部隊的進化狀況也將會隨之下去。如此一來，就可配置平常不可能出現的最新兵器了。

例如：美軍於1945年以後才出場的B 29等也都可使用了。你可嘗試看看，看那些兵器你没用到過呢？

於索敵模式中選擇出「下級」!!

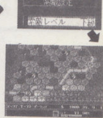
首先，不管於任何模式，在有「索敵」指令的櫥窗上。

此時按方向鈕的右方3次後，再選擇「索敵」指令，如此一來你將會發現到新增加有「下級」可供選擇。

這樣一來，遊戲又更加地簡單了。



▲在這個櫥窗時按右3次，再選擇索敵。



◀有了下級可選擇，變成只有敵人要遵守索敵規則，最適合初學者使用了。

26068

超級大戰略 II

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出　版　者：華鍵出版社
發　　　行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編　　　譯：本社編輯部
總　經　銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
F　A　X：九一八一七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A－1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電　　　話：三一三二五五一六
每本定價四五〇元
版權所有翻者必究



定價 450 元

華泰書店 SL009-10-91450-1 LHP B01 (C) PA400

華鍵塞加電視遊樂攻略叢書 SG-009